
TIERRA • MAR • AIRE
ARMAS DE GUERRA
Cómo luchan los profesionales
7
GRUPO DE BATALLA
OPERACION GOODWOOD
RECO EN VANGUARDIA
ANILLO DE ACERO
PTAS.
PTAS.

AGRUPACIÓN DE COMBATE

Los regimientos acorazados y de infantería británicos luchan juntos en unidades mixtas llamadas agrupaciones de combate, una de las mejores combinaciones tácticas del momento.



El bosque está oscuro, los grandes pinos impiden el paso de los primeros rayos de luz del amanecer. Quietud y silencio. De repente, la calma del bosque es rota por el fuerte silbido de un potente motor diesel. Después cobra vida un nuevo motor, y otro más.

Ahora todo el bosque está vivo y el suelo vibra; las sombras van de aquí para allá en la penumbra revisando los carros Challenger y agrupándose junto a los portones traseros de los transportes de personal. El olor a té caliente se mezcla con los humos de los escapes y la peste a gasóleo. Al cabo de unos minutos se pone en movimiento el primer carro y sus 65 toneladas aplastan una fila de pinos jóvenes. La agrupación de combate está de nuevo en marcha.

El combate terrestre está dominado todavía por las unidades acorazadas. Sólo ellas tienen la movilidad y la potencia de fuego para imponerse en los campos de batalla actuales. Como ni la infantería ni los carros son autosuficientes, los principales ejércitos del mundo han mezclado los infantes con los medios acorazados en unas formaciones interarmas a las que han añadido elementos de artillería e ingenieros para conseguir unidades flexibles y potentes.

La artillería autopropulsada y los lanzacohetes maniobran unos 15 km más atrás, listos para bombardear cualquier posición enemiga antes de que ataque la agrupación. Los vehículos acorazados de los zapadores se desplazan con la propia agrupación para ayudarle a salvar obstáculos como las zanjas contracarro y los ríos. Si la agrupación está a la defensiva, los ingenieros colocarán minas y crearán obstáculos contra los hombres y las máquinas.

Amplia dispersión

Para el infante acostumbrado a combatir a pie, la escala operativa de la agrupación puede suponer una sorpresa. La agrupación de combate puede desplazarse entre 20 y 30 km al día, operando en un frente de 5 km o más. Aunque no tiene más de 250 vehículos, éstos están dispersos por una área muy amplia.

El carro de combate Challenger es una imponente mole de acero de 62 toneladas. Pero incluso este monstruo no puede combatir solo, sino que debe cooperar con los elementos de infantería que le acompañarán en sus transportes acorazados.

Los 28 carros de la agrupación consumen en un día el combustible suficiente para que un automóvil familiar pueda dar ocho vueltas al mundo.

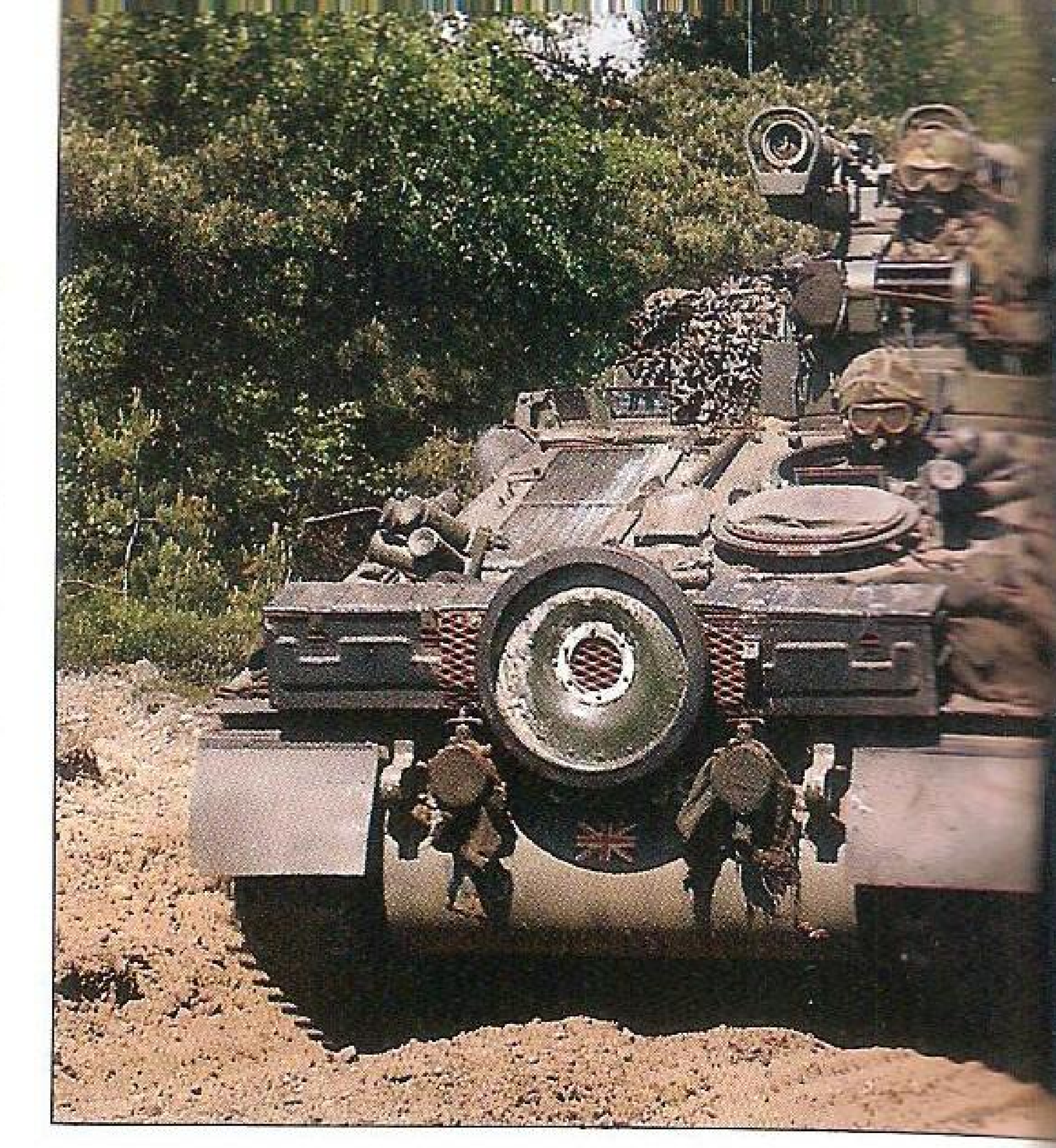
Explorando muy por delante del cuerpo principal, los Scorpion y Scimitar sondean la pantalla de reconocimiento enemiga para proporcionar al jefe de la agrupación la información más reciente sobre el dispositivo y las intenciones del contrario. Cooperan estrechamente con helicópteros Gazelle, que pueden desplazarse rápidamente por el campo para investigar contactos y, literalmente, permitir al comandante "ver por encima de las colinas". Si los Gazelle descubren una concentración de carros enemigos, guiarán hacia ella los helicópteros Lynx armados con misiles contracarro TOW. Pero, a menos que el enemigo posea una tremenda superioridad, sus medios acorazados serán empeñados por los carros Challenger de la agrupación. Versión modernizada del veterano Chieftain, el Challenger tiene unas buenas prestaciones todoterreno y, con su cañón de 120 mm, puede destruir cualquiera de los carros actualmente en servicio.

Los carros y la infantería avanzan utilizando la misma técnica que el pelotón de fusileros a pie: el fuego y el movimiento alternos. Un elemento avanza cubierto por el otro. Los infantes montan transportes acorazados de personal que se turnan para avanzar, ocultos detrás de edificios o árboles, a la espera de moverse rápidamente hasta el siguiente abrigo. El FV432, de 15 toneladas, se tambalea y salta cuando progresa a toda velocidad por el desigual terreno.

Aparecido hace 30 años, el FV432 está siendo reemplazado por el Warrior. Éste ha sido diseñado con una mayor velocidad todoterreno —puede rebasar el límite de velocidad en una autopista— y con una torre que monta un cañón de 30 mm y una ametralladora de 7,62 mm. Cuando la infantería desmonta para asaltar al enemigo, el objetivo puede ser batido por estas dos armas para suprimir el fuego hostil.

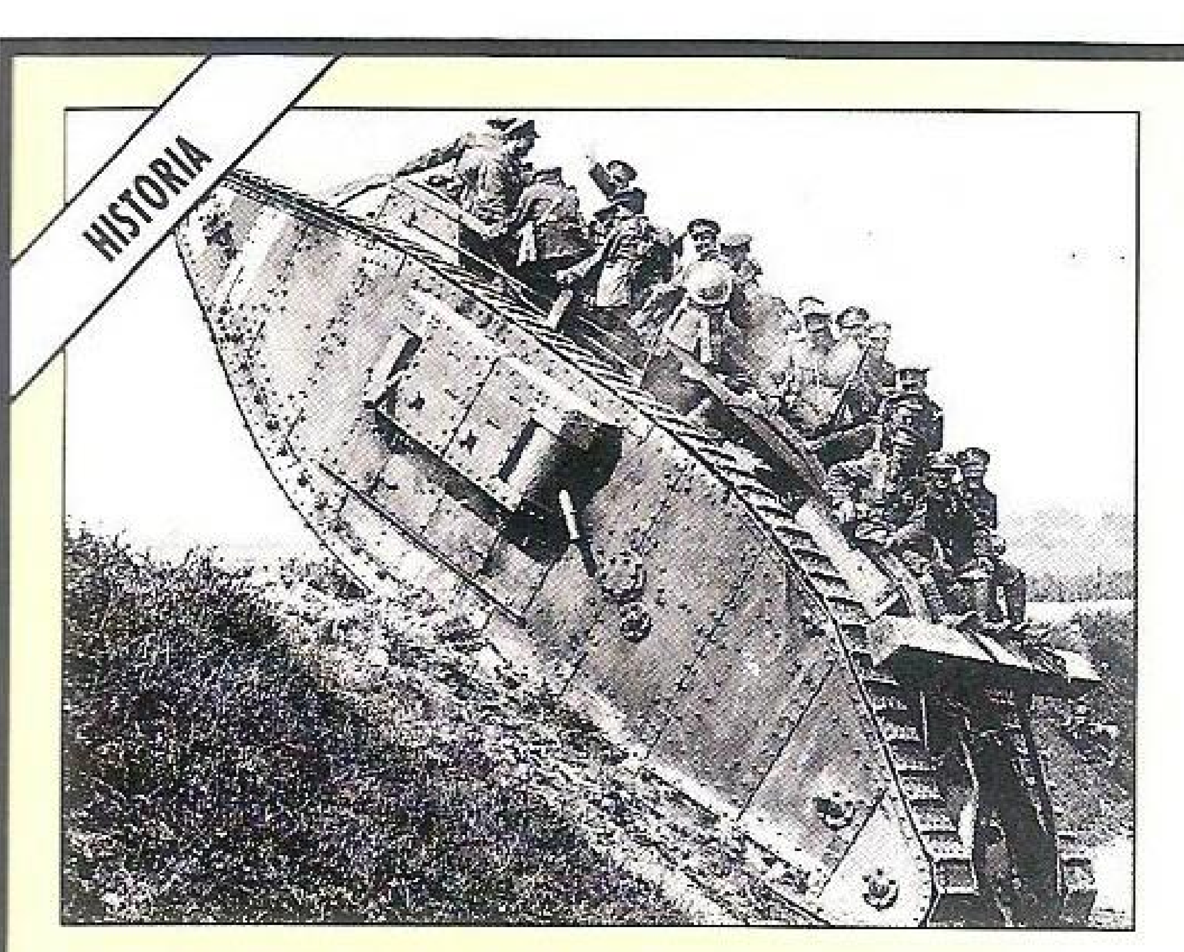
En el compartimiento de tropa de estos dos transportes queda muy poco espacio cuando van en él los ocho infantes de un pelotón con todo su equipo. Al cabo de un rato, el compartimiento está lleno de polvo y huele a carburante. El conductor recibe las órdenes del jefe del vehículo, situado a sus espaldas: conducir el vehículo a gran velocidad por terreno desigual no es nada sencillo, especialmente cuando se va con todo cerrado. Pero al menos conductor y jefe saben dónde están y pueden ver algo del mundo exterior: los hombres hacinados en el compartimiento de tropa sufren una total desorientación.

Mientras los VAP van de un abrigo a otro, cada vez más cerca del objetivo, los carros se desplazan por delante de ellos. Los vehículos de mando de la agrupación permanecen en un bosque, controlando por radio el progreso de cada unidad. Uno de estos FV432 modificados alberga al jefe de las compañías de infantería; en



Las agrupaciones de combate comprenden unos cuantos vehículos con la MCT (MILAN Compact Turret), que dispara misiles contracarro capaces de destruir casi cualquiera de los medios acorazados actuales. Unos visores especiales permiten a los tiradores empeñar al enemigo de noche o a través del humo.

Lecciones olvidadas



Un soldado a pie caminaba más rápido que un carro de 1918, pero ya se habían puesto las bases de las formaciones acorazadas.

El carro nació en la I Guerra Mundial para romper el estancamiento del Frente Occidental, donde la artillería británica —en la mayor concentración de su historia se veía impotente.

Hacia 1918, Gran Bretaña era líder mundial en el empleo de carros. Lentos monstruos como los Mk IV y B se abrían paso por las posiciones defensivas. Después, los carros ligeros Whippet, que marchaban apenas a 16 km/h, explotaban la brecha y empeñaban al enemigo con sus ametralladoras. Cuando acabó la guerra había planes para llevar a la infantería en vehículos parecidos: había nacido el concepto de la agrupación de combate.

Desdichadamente, aunque la idea no murió, el Ejército británico dejó de prestarle atención. En 1939 existía una fuerza completamente mecanizada, pero las tácticas estaban ancladas en la idea de las trincheras de 1918: la idea de la combinación de carros y transportes acorazados se había olvidado. En mayo de 1940, los alemanes llevaron la teoría a la práctica, y al año siguiente llegaron aún más lejos: enormes agrupaciones mixtas como el *Panzergruppe Guderian* se adentraban en territorio soviético.

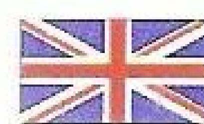


Un carro Comet en Normandía: hasta 1944 no dispuso el Ejército británico de carros capaces de hacer frente a los medios acorazados alemanes.

Derecha: Un viejo carro M-47 es destruido por un impacto directo. Las grandes cabezas de guerra de los misiles contracarro como el MILAN pueden penetrar hasta un metro de coraza ordinaria. La única defensa contra ellos es el blindaje estratificado que emplean el Challenger y el M1 Abrams.

Fichero de la AGRUPACIÓN DE COMBATE DEL EJÉRCITO BRITÁNICO

43

GRAN BRETAÑA 

Carro de combate Challenger

Los carros Challenger son los vehículos acorazados más potentes de la agrupación de combate. Sus cañones de 120 mm pueden destruir cualquier carro en servicio, y gozan de la protección del aún secreto blindaje Chobham. Esta material compuesto ofrece máxima protección frente a los misiles contracarro de infantería.

La experiencia de combate israelí ha demostrado que una tripulación entrenada es más difícil de sustituir que el vehículo en sí: de ahí el énfasis en un grueso blindaje en detrimento de la velocidad y el peso. Con sus 62 toneladas, el Challenger es 20 000 kg más pesado que un carro soviético típico. No puede igualar las prestaciones todoterreno de un T-64 o un T-80, pero su motor de 1 200 hp le hace relativamente ágil.

El Challenger es un desarrollo del Chieftain, en servicio en el Ejército británico desde los años 60. Fue diseñado para el *Sha* de Irán, pero se quedó en Gran Bretaña a raíz de la revolución de 1979. En 1991 el Gobierno británico anunciará qué carro sustituirá al Chieftain y al Challenger.

El Challenger es uno de los carros más poderosos del momento, pero incluso este monstruo de 62 toneladas puede ser destruido por los cañones de 125 mm de los carros soviéticos.



Especificaciones
Tripulantes: 4
Peso en combate: 62 toneladas
Motor: un diesel de 12 cilindros que desarrolla 1 200 hp a 2 300 rpm
Velocidad en carretera: 60 km/h
Armamento: 1 cañón de 120 mm con 64 disparos; 2 MG de 7,62 mm con 4 000 disparos; 2 morteros lanzafumígenos

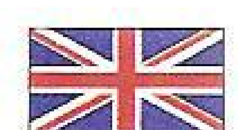
La opinión del profesional

La agrupación de combate

"Lo más importante de una agrupación es que es una unidad interarmas. Como jefe de carro, sé que para poder ir a cualquier parte hacen falta medios que exploren, cañones que apoyen e infantes que ocupen. Los carros no pueden operar solos, no es posible. La imagen de una agrupación al ataque es realmente impresionante. No me gustaría tenerla como enemiga."

Un jefe de carro del BAOR

44

GRAN BRETAÑA 

Transporte de personal FV432

La infantería británica va al combate en el FV432 o en el nuevo Warrior que le está sustituyendo. Algunas agrupaciones del Ejército del Rin (BAOR) se han desprendido ya de todos sus FV432, y otras lo harán en 1991. El FV432 tiene 30 años y evidencia su edad; es más lento que los modernos VAP norteamericanos y soviéticos, y su fiabilidad mecánica da demasiados quebraderos de cabeza. Pero no todos los FV432 van a ser sustituidos por el Warrior. Los de mando, los portamortero y otras versiones especializadas seguirán en activo, sostenidos con los recambios sacados de los ejemplares dados de baja.

El FV432 está siendo reemplazado como VAP por el Warrior, pero sus muchas versiones especializadas seguirán en servicio. Concebido exclusivamente como transporte acorazado, no se le pide que combata contra otros vehículos.

Su blindaje ha sido pensado para detener el fuego de fusilería y la metralla. Muchos FV432 llevan una torreta con una ametralladora de 7,62 mm; otros, tienen esa arma en un soporte en candelero instalado delante de la escotilla del jefe.



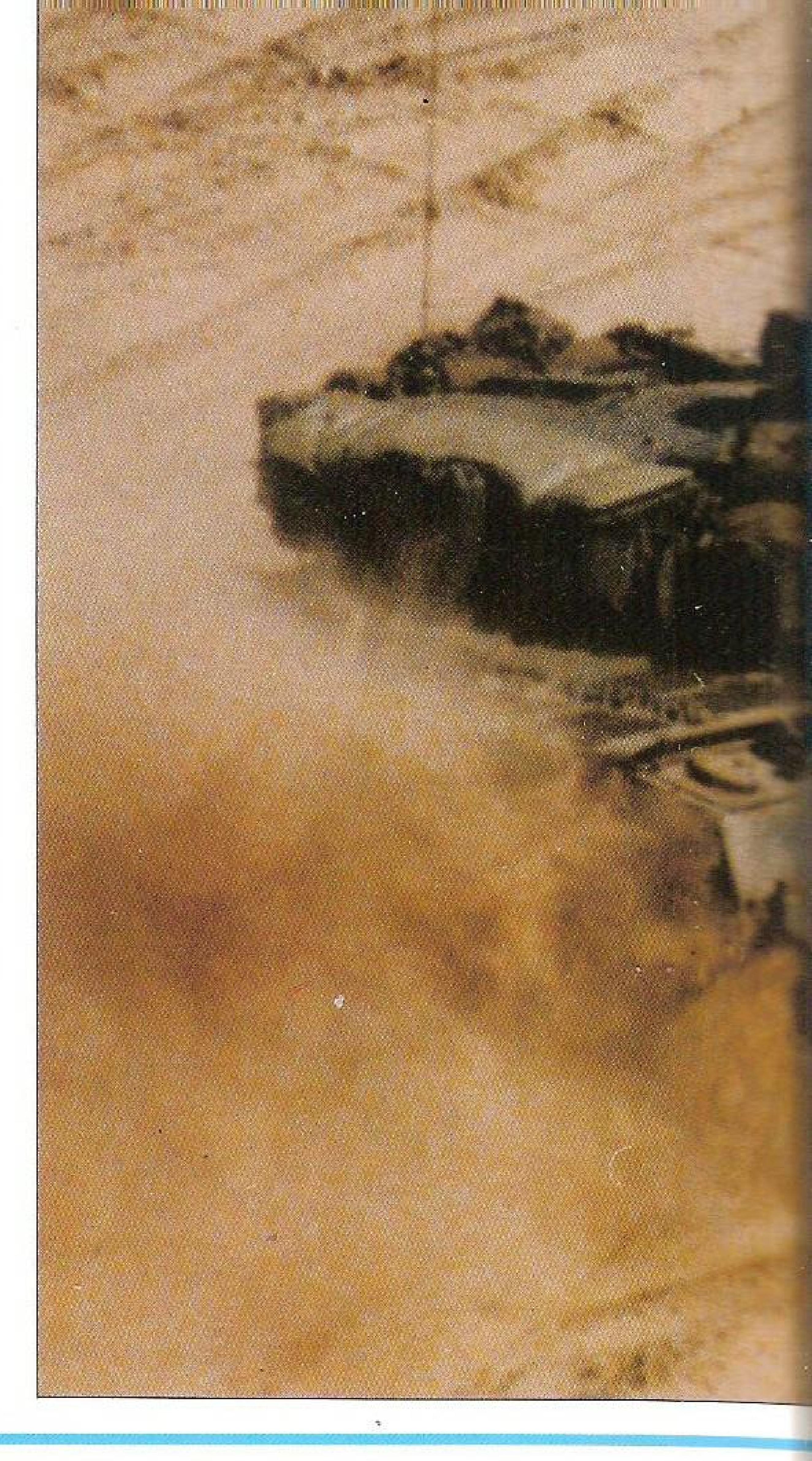
Especificaciones

Tripulantes: conductor, jefe y 10 infantes
Peso en combate: 15 toneladas
Motor: un policarburante de seis cilindros Rolls-Royce que desarrolla 240 hp a 3 750 rpm
Velocidad en carretera: 52 km/h
Armamento: 1 MG de 7,62 mm

Los 100 vehículos acorazados de la agrupación pesan tanto como 3 500 taxis.

Componentes de una agrupación de combate

Transportes acorazados de personal	Llevan la infantería hasta la posición enemiga	
Carros de combate	Destruyen los carros enemigos con fuego directo	
Vehículos acorazados de exploración	Son los ojos y los oídos de la agrupación	
Artillería autopropulsada	Apoya a la agrupación con fuego indirecto	
Armas contracarro móviles	Son el elemento cazacarros de reserva del mando	
Helicópteros de exploración	Observan y reconocen desde el aire	
Armas contracarro de infantería	Principales sistemas contracarro; estáticos pero abundantes	

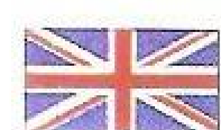


otro, el jefe de la artillería se mantiene en contacto con las baterías de ATP emplazadas más atrás. Es él quien pide las misiones de fuego a las piezas, dispersas a unos 15 km de distancia. Sus granadas de 105 mm contienen 42 kg de explosivo que pulverizarán las posiciones enemigas antes de que los carros lleguen a ellas.

Los VAP se detienen súbitamente a unos pocos metros del objetivo. Los portones se abren de un golpe y la tropa sale rápidamente al exterior. El momento de surgir del vehículo es cuando son más vulnerables, pero se despliegan rápidamente en guerrilla, separados entre sí de seis a ocho metros.

Divididos en escuadras de cuatro hombres, los infantes avanzan alternativamente y se propor-

45

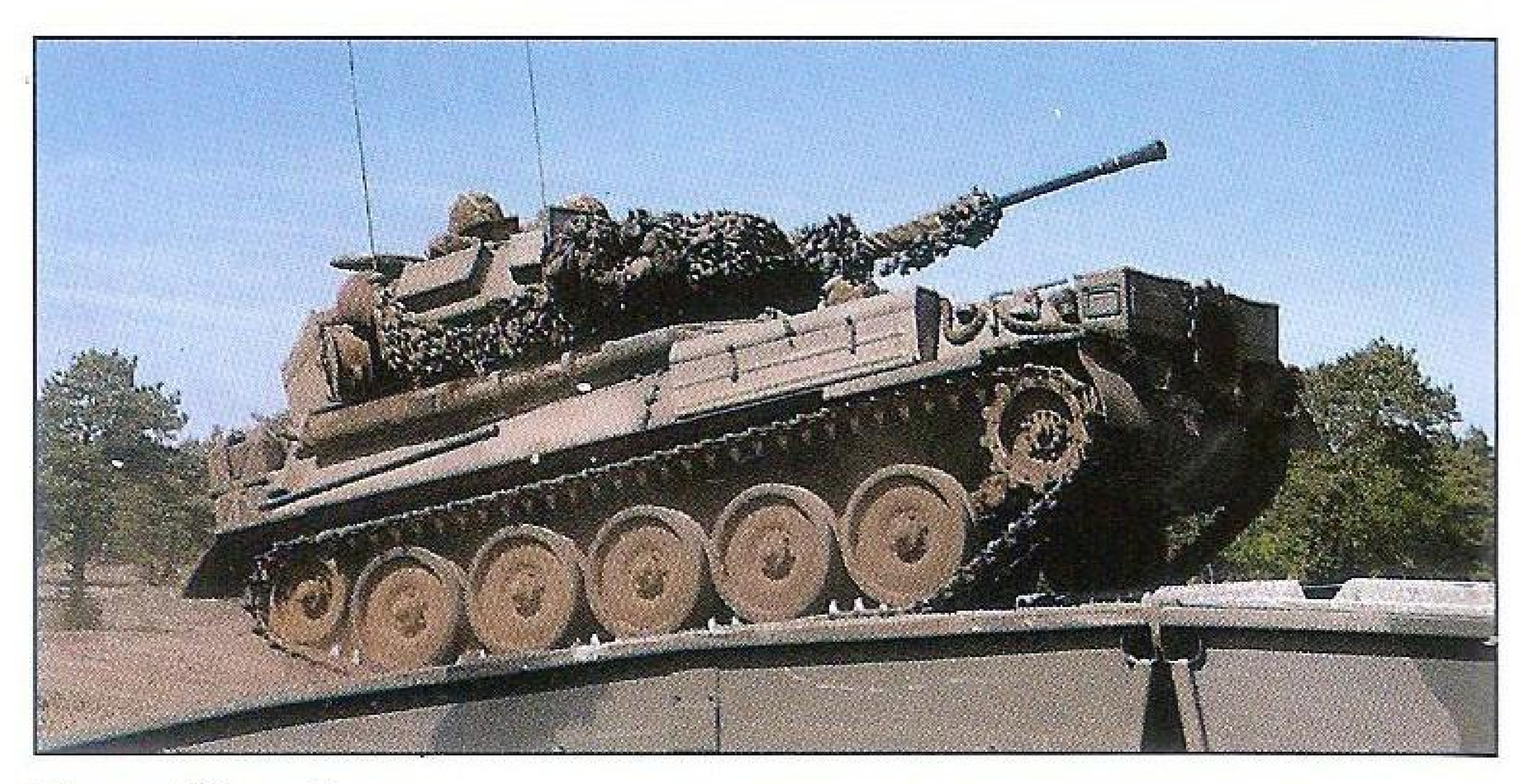


GRAN BRETAÑA

Vehículos de exploración Scimitar y Scorpion CVR(T)

Combat Vehicle Reconnaissance (Tracked) es la extraña designación de una serie de medios acorazados ligeros. Utilizados para explorar por delante de la agrupación, los CVR(T) presentan al enemigo un blanco pequeño y rápido, pero su blindaje apenas resiste el fuego de ametralladora. Para hacer frente a las fuerzas de reconocimiento enemigas, el Scimitar lleva un cañón RARDEN de 30 mm, mientras que el Scorpion monta una pieza de 76 mm. En una agrupación de infantería, las secciones de exploración equipadas con ellos no desmontan para hacer un reconocimiento cercano de las posiciones enemigas durante la noche. Su cometido es moverse a gran velocidad por el campo de batalla, pues sus motores Jaguar les dan una aceleración y una velocidad campo a través propias de un auto deportivo. Estos vehículos se han exportado bien y sirven en un total de 15 países, entre ellos España.

Casi carentes de blindaje, el Scimitar y el Scorpion confían su supervivencia a su pequeño tamaño y su elevada velocidad.



Especificaciones
Tripulantes: 3
Peso en combate: 8 toneladas
Motor: un Jaguar de gasolina de 4,2 litros con 190 hp a 4 750 rpm
Velocidad en carretera: más de 80 km/h
Armamento: 1 cañón de 76 mm (Scorpion) o RARDEN de 30 mm (Scimitar) y una MG de 7,62 mm

46



GRAN BRETAÑA

Vehículo de mando Sultan

El CVR(T) forma parte de una amplia familia de vehículos basados en el mismo casco ligero de aluminio. En la agrupación sirven otros miembros de esta familia. El Sultan ha sido pensado para dar al mando un medio acorazado con un compartimiento de tropa parecido al de los VAP pero con una mesa lateral, mesas para mapas y al menos dos radios. Aunque la parte trasera puede ampliarse extendiendo una tienda a su alrededor, en el Sultan hay muy poco espacio y sólo cabe un grupo de mando reducido. Es empleado por el jefe de los cuatro morteros ATP de la agrupación y en otros cometidos especializados, incluida la guerra electrónica.

El vehículo de mando Sultan tiene un interior realmente pequeño y suele marear a sus ocupantes. Aquí le vemos detenido, con la tienda posterior desplegada.

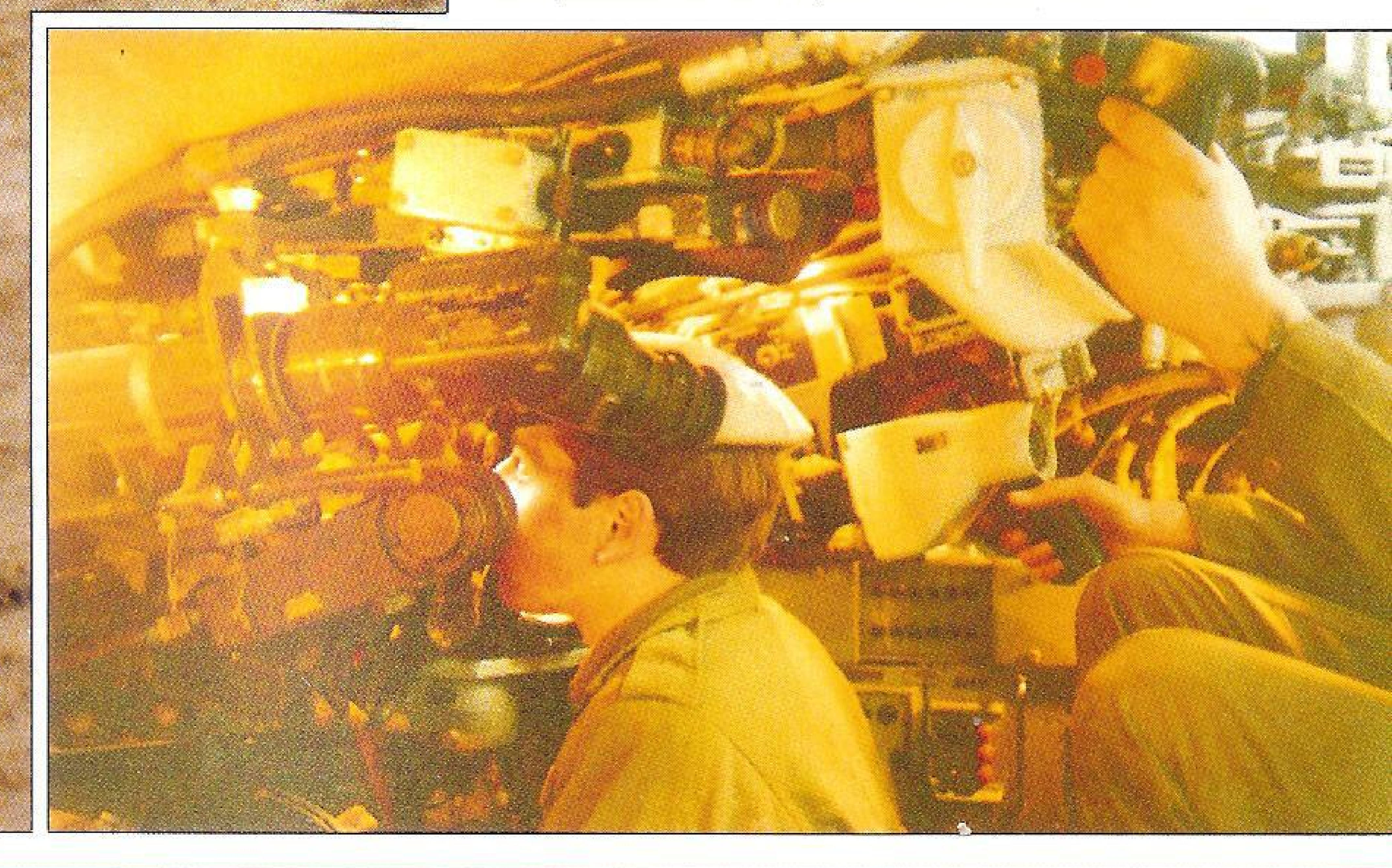
Es difícil trabajar en este vehículo a menos que se haya erigido la tienda en su parte posterior para aumentar el espacio. Un grupo de mando típico consiste en dos oficiales trabajando en dos redes de radio distintas y dos soldados actuando como observadores. Permanecer con todo cerrado durante un ejercicio simulado de guerra NBO es toda una prueba de paciencia y determinación.



Especificaciones
Tripulantes: conductor, jefe/operador radio y otros tres o cuatro
Peso en combate: 8,6 toneladas
Motor: un Jaguar de gasolina de 4,2 litros con 190 hp a 4 750 rpm
Velocidad en carretera: 80 km/h
Armamento: 1 MG de 7,62 mm

***Izquierda:* Un Challenger a toda velocidad. Su cañón de 120 mm tiene estabilización automática; esto es, se mantiene fijo en el objetivo por más bandazos y saltos que dé el carro.**

***Abajo:* Pese a su enorme tamaño, dentro de un carro hay poco espacio libre. En la torre se apiñan tres hombres alrededor de la culata del cañón; el conductor está aislado en su propio compartimiento de la parte frontal del casco.**



47

GRAN BRETAÑA

Carro posapuentes Chieftain AVLB

Los zapadores agregados a una agrupación utilizan diversos medios especializados. Uno de los más importantes es el Chieftain AVLB, un viejo carro Chieftain desprovisto de torre y dotado de un Puente Número 8. Este se eleva antes de desplegarse para cubrir brechas de hasta 22 m de anchura. Este puente puede colocarse rápidamente, aunque el vehículo es muy vulnerable cuando dicho puente se eleva en vertical durante la maniobra. Muchos AVLB llevan un arado antiminas en la parte anterior para convertirse en vehículos bivalentes, capaces de abrir un pasillo por un campo de minas.

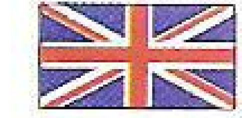
Un AVLB tiende su puente en el suelo durante unas maniobras. El cruce de una zanja o un riachuelo es un momento crítico para la agrupación, y debe hacerse rápidamente.

Especificaciones
Tripulantes: 3
Peso en combate: 55 toneladas
Motor: un policarburante de seis cilindros Leyland que desarrolla 750 hp a 2 100 rpm
Velocidad en carretera: 48 km/h
Armamento: ninguno



48

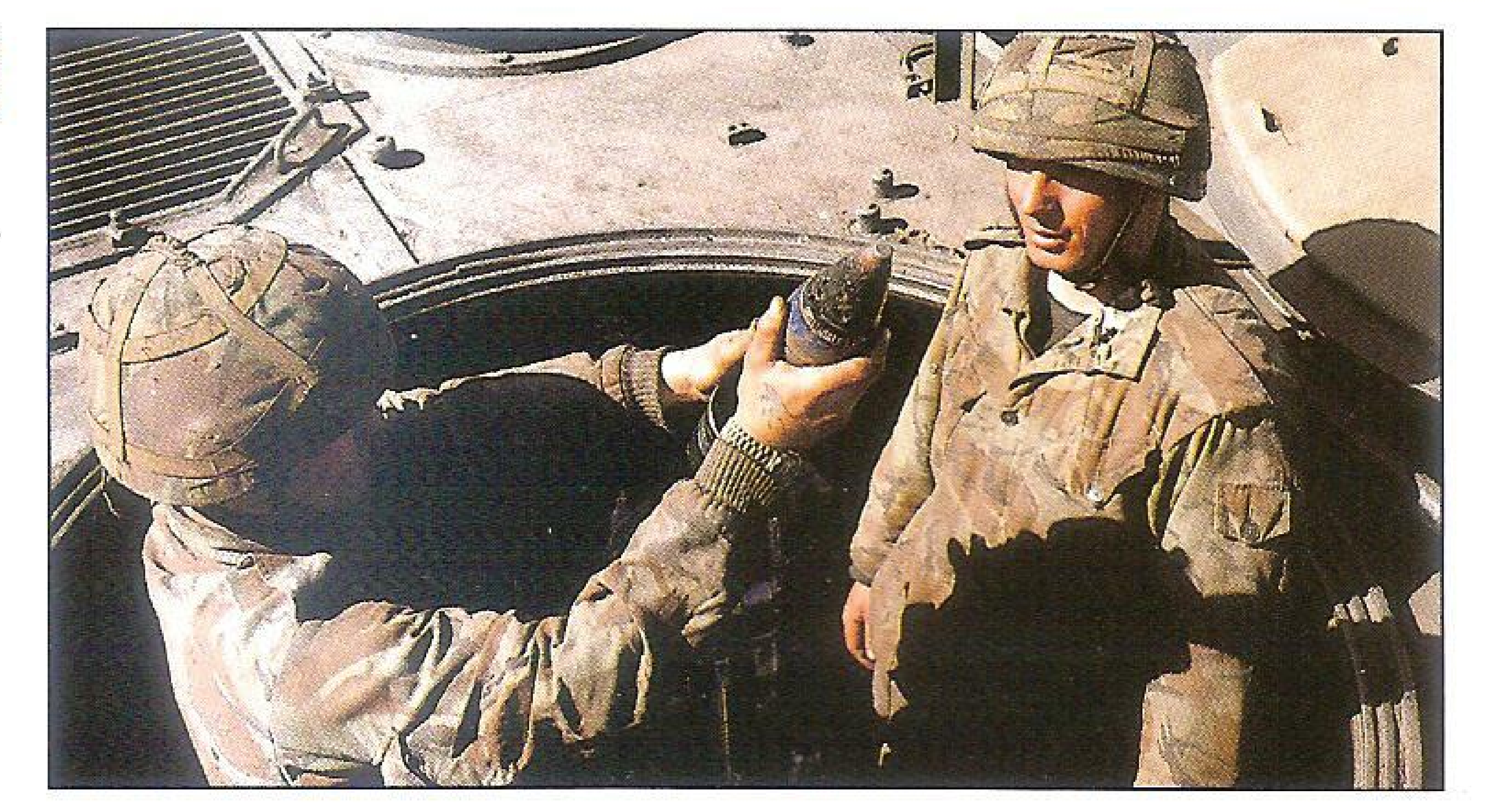
GRAN BRETAÑA



Vehículo portamortero FV432

El apoyo artillero de la agrupación proviene de distantes baterías de cañones controladas por el alto mando. El jefe de la agrupación no tiene la última palabra sobre si sus piezas deben respaldarle a él o a otra unidad, pero en cambio dispone de un poderoso medio de apoyo propio. Cada agrupación tiene de cuatro a seis morteros de 81 mm transportados en FV432 modificados. Con 160 granadas cada uno, pueden disparar a una distancia máxima de 5 600 metros y ofrecen al comandante una buena medida de apoyo indirecto. Pueden bombardear posiciones enemigas para "ablandarlas", inmovilizar a la infantería enemiga o lanzar granadas fumígenas para cubrir el movimiento de los carros o la infantería de la agrupación.

La agrupación tiene su propia artillería en forma de los morteros de 81 mm montados en vehículos FV432. Estas piezas están montadas en placas base giratorias y pueden disparar en cualquier dirección.



Especificaciones
Tripulantes: 6
Peso en combate: 16,4 toneladas
Motor: un policarburante de seis cilindros Rolls-Royce que desarrolla 240 hp a 3 750 rpm
Velocidad en carretera: 52 km/h
Armamento: 1 mortero de 81 mm en una placa base giratoria



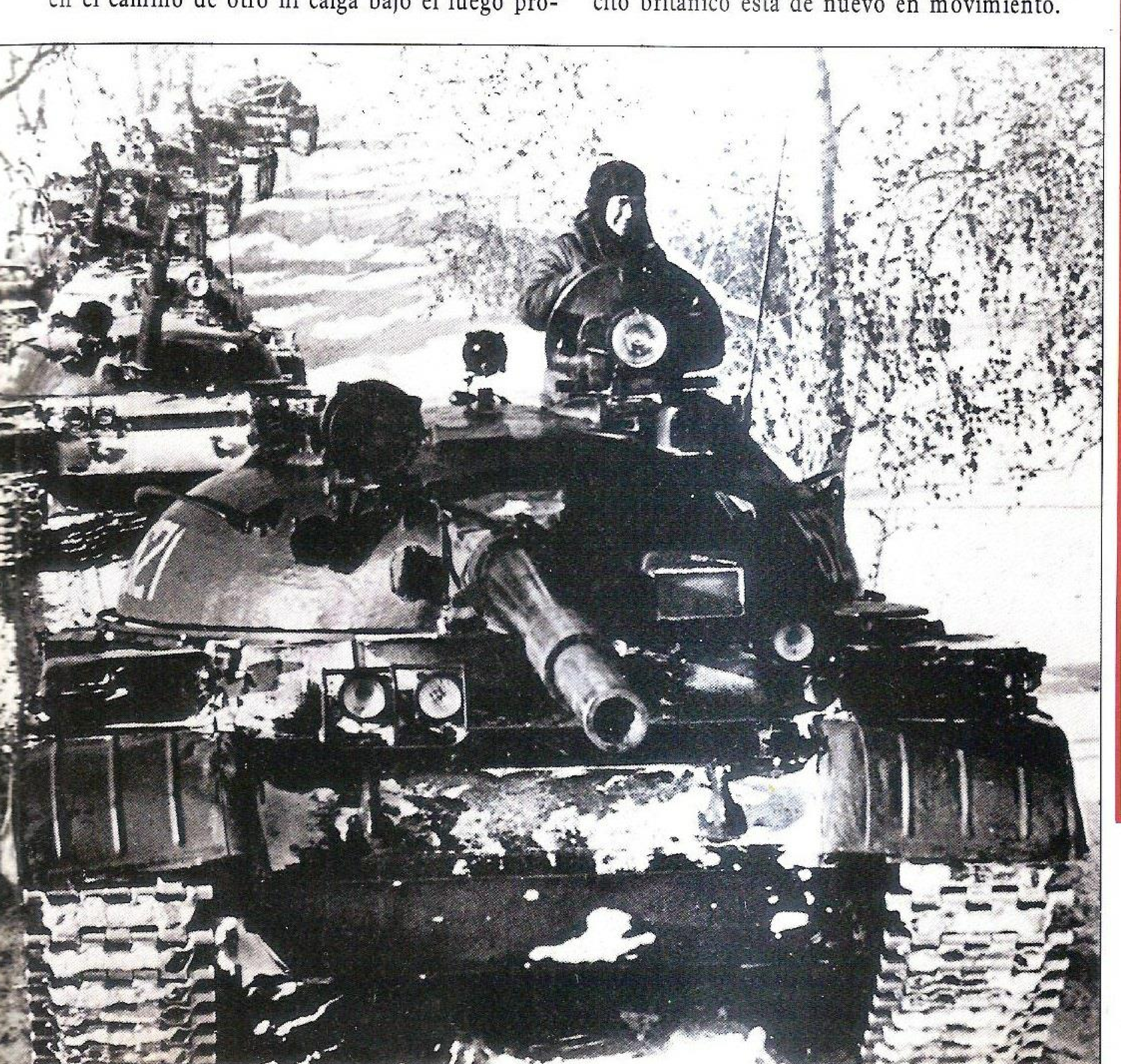
¡Blanco! El impacto directo contra una plancha de blindaje produce un cegador destello blanco y una fortísima explosión.

cionan cobertura mutua. La posición enemiga es un caos: las casamatas han cedido bajo el fuego artillero, y una de las trincheras de combate se ha hundido bajo el peso de un carro. Pero la posición no podrá darse por tomada hasta que la infantería la haya asegurado totalmente.

La pesadilla de los sargentos

La infantería se abre paso por el objetivo, disparando contra todo lo que se mueva. Es una pesadilla para los sargentos jefes de pelotón, que deben atender la radio mientras dirigen el fuego de sus hombres y procuran que nadie interfiera en el camino de otro ni caiga bajo el fuego propio. En un terreno atormentado y en mitad del ensordecedor fuego de ametralladora y de las granadas, el asalto llega a sus últimas consecuencias.

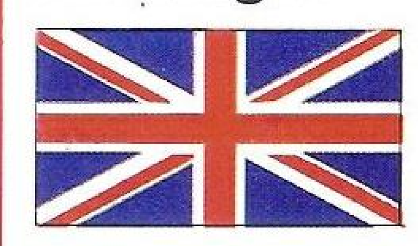
Sólo un puñado de carros se han unido a la infantería en el asalto. El resto ha pasado por encima de las posiciones antes de que los VAP se hayan detenido para desembarcar la tropa. No hay nada como 65 toneladas de carro para mantener al enemigo escondido en sus casamatas. Ahora, pasado el objetivo, los carros forman el anillo de acero que impedirá la llegada de un posible contraataque enemigo. La infantería asegura el objetivo y se reorganiza, y después regresa a sus VAP. Los carros reemprenden su avance y la punta de lanza acorazada del Ejército británico está de nuevo en movimiento.



Comparación de combate

El Challenger y el T-72, dos de los principales carros de la actualidad, constituyen una buena comparación entre los ejércitos soviético y británico. Ambos van a ser sustituidos por modelos más modernos: el T-72, por el T-80; y el Challenger, por el Challenger 2: el mismo casco pero con una torre muy mejorada con la electrónica más moderna y un nuevo cañón de alta presión.

Challenger



Aparecido en 1982 aunque basado en un diseño muy anterior, el Challenger refleja el pensamiento británico acerca de los carros: pesadamente blindados, con un potente cañón rayado y relativamente lentos. El Challenger, que cuesta alrededor de 1,5 millones de libras esterlinas, es mucho más caro y complejo que el T-72, y también más difícil de emplear.



El cañón de 120 mm del Challenger es más preciso que el del T-72 y, con su sistema de control computerizado, tiene una probabilidad de impacto del 97 por ciento.

El blindaje Chobham del Challenger es muy superior al del T-72 y casi impenetrable por la munición soviética actual.

Los cuatro tripulantes del Challenger representan un mayor peso de la torre. El T-72 presenta un blanco menor y más difícil.

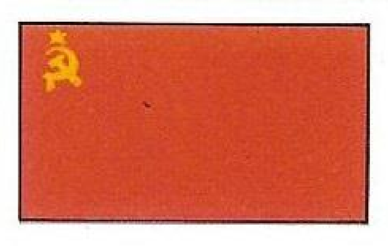
Un motor de 12 cilindros y 1 200 hp mueve el Challenger a 56 km/h; el T-72 es menos potente, pero más veloz.

Con sus 62 toneladas y 11,5 m de longitud, el Challenger se bebe el combustible. No se conoce su autonomía, pero seguro que es inferior a la del T-72.

Carente de sistema automático de carga, el Challenger lleva 64 disparos para el cañón y 4 000 para las ametralladoras.

El cambio del motor, pese a que consiste en una unidad modular, es aún un proceso largo y difícil. El T-72 es mecánicamente más sencillo.

T-72



El cañón de ánima lisa de 125 mm puede disparar sólo dos tipos de proyectiles, contra los tres del Challenger. Su alcance es también inferior.

El cañón tiene una depresión de sólo 5 grados, con lo que es más problemático disparar desde una posición en contrapendiente.

Como todos los carros soviéticos, el T-72 ha sido pensado para el vadeo profundo, lo que no puede decirse del Challenger. La preparación dura 20 minutos.

El T-72 ha sido ampliamente exportado y sirve en 14 países. Es mucho más pequeño y rápido que el Challenger, aunque está peor blindado. Diseñado para ser empleado por reclutas, es también mucho más fácil de entretener.

Los carros del Ejército soviético están recibiendo blindajes de nueva concepción.

El T-72 lleva una ametralladora antiaérea de 12,7 mm, mucho más útil que la de 7,62 mm del Challenger, que tiene un alcance y un poder de detención inferiores.

Ambos carros han sido diseñados para operar en un ambiente químico. Están equipados con filtros, por lo que sus tripulantes pueden combatir sin máscaras.

PETER SARSON/TONY BRYAN

Izquierda: Una columna de carros T-62 en marcha. Carro veterano y ya desaparecido de las unidades de primera línea soviéticas, el T-62 equipa todavía a los ejércitos de numerosos países, sobre todo de Próximo Oriente.

Formación de la AGRUPACIÓN DE COMBATE

Muy móviles y pesadamente armadas, las agrupaciones de combate se crean para una misión específica y se dotan de la potencia de fuego necesaria para llevarla a cabo. El entrenamiento y la cooperación son factores muy importantes.

Cualquier guerra en Europa estaría dominada por las fuerzas acorazadas: sólo ellas tienen la potencia y la movilidad para una acción decisiva. Pero las grandes batallas de carros acabaron en la guerra árabe-israelí de 1973: los ataques de los carros fueron frenados por pequeños grupos de soldados armados con armas guiadas contracarro. De ahí se desarrolló el concepto de la agrupación de combate, que engloba todas las armas y unidades de apoyo necesarias para moverse, pelear y vencer en el campo de batalla moderno.

Cuando una unidad es demasiado grande, con muchos vehículos y hombres, es un objetivo atractivo para las armas nucleares tácticas y los ataques químicos o biológicos. Si la unidad es demasiado pequeña, será sencillamente aplastada por el rodillo de los carros enemigos. Debe ser capaz de pasar rápidamente del asalto a la defensa y, si surge la necesidad, invertir de nuevo los papeles. Depende en gran medida de sus propios medios de exploración, tanto de vehículos acorazados como de helicópteros. Su principal elemento de choque son sus carros de combate, aunque respaldados por la artillería móvil, los zapadores, la infantería mecanizada y unidades contracarro.

Reconocimiento avanzado



El largo brazo de la artillería

La mayoría del apoyo artillero de la agrupación proviene de una batería de cañones autopropulsados Abbott de 105 mm. La agrupación tiene asignado un oficial de observación avanzada cuya misión es controlar el fuego de apoyo. De ser necesario, puede llamar también a los cañones pesados de la división o del cuerpo en virtud del *Battlefield Artillery Target Engagement System* (BATES) del Ejército.



Izquierda: El cañón ATP Abbott de 105 mm es la pieza artillera normalizada de apoyo de la agrupación. Dispara granadas rompedoras de 16 kg a una distancia de 17 000 metros.



Abajo: Reconocer significa descubrir todo lo posible acerca del enemigo. Los helicópteros Gazelle son rápidos y pueden explorar mayor superficie de terreno que cualquier medio terrestre.

Izquierda: Los helicópteros son medios de exploración de la brigada, pero pueden cooperar estrechamente con los vehículos ligeros de la sección de reconocimiento de la agrupación.

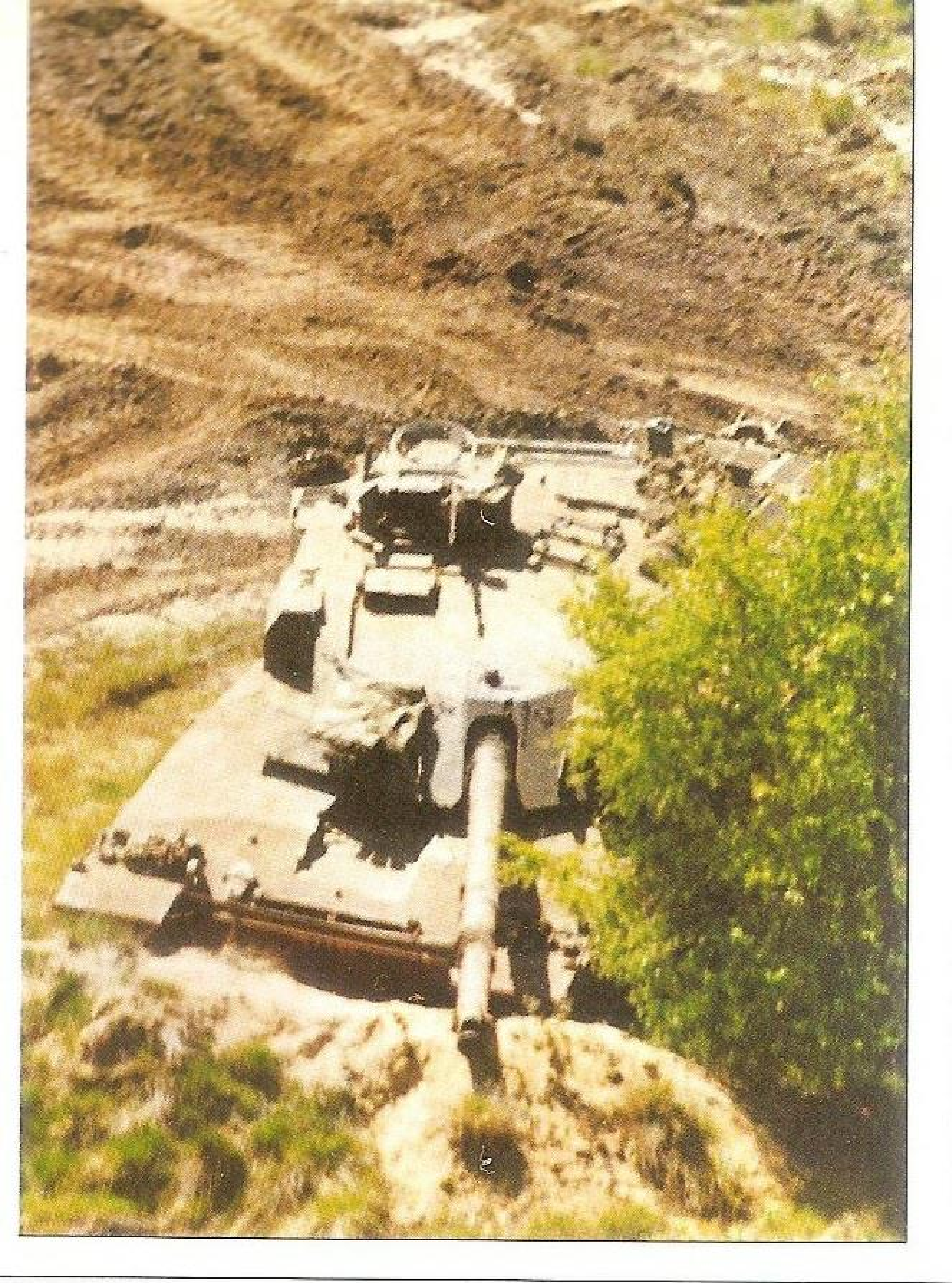
Abajo: Por más útiles que resulten como medios de exploración, los helicópteros no pueden emplearse siempre y en todas partes. Son ruidosos y fáciles de detectar, y muy vulnerables al fuego antiaéreo.

No se puede librar una batalla sin información, y la agrupación de combate posee diversos medios de exploración. La sección de reconocimiento estará equipada con ocho vehículos oruga como el Scimitar y el Scorpion. El primero, dotado de un cañón RARDEN de 30 mm, equipa las agrupaciones de infantería, mientras que el Scorpion, con su cañón de baja presión de 76 mm, a las acorazadas. Cuando lo crea necesario, el jefe de la agrupación puede recurrir a los helicópteros Gazelle de la brigada. Las partidas de exploración suelen incluir oficiales de artillería. La participación de los zapadores es igualmente importante, sobre todo cuando la agrupación avanza. Su misión es determinar dónde se necesitará el concurso de los ingenieros para que el ataque tenga éxito.



El guantelete acorazado

La potencia de la agrupación reside en sus carros. Con una inigualable combinación de potencia de fuego, protección y movilidad, el carro ha dominado los campos de batalla desde la II Guerra Mundial y sigue haciéndolo todavía hoy, en la era de los misiles. La agrupación es una formación mixta de infantería y carros del tamaño de un batallón en la que los segundos proporcionan la "pegada". La proporción de carros a infantería depende de la misión, pero en una agrupación de infantería habrá uno o dos escuadrones de 14 vehículos junto a dos o tres compañías de infantes. En una agrupación acorazada, la proporción es a la inversa, con dos o tres escuadrones de carros y una o dos compañías de fusileros.



Izquierda: Un carro de combate Challenger en posición de emboscada detrás de un talud de tierra. Tanto las agrupaciones acorazadas como las de infantería disponen de escuadrones de 14 carros, aunque en las primeras predominan los Challenger mientras que en las segundas hay más infantes.



El Chieftain apareció en los años 60 y, con su cañón de 120 mm y su pesado blindaje, era el carro más poderoso del mundo. Desde entonces ha sido superado por modelos más modernos, pero aún es un medio de combate muy respetable.



Arriba: Un Challenger lanzado al combate. Los carros británicos de posguerra han sido medios pesadamente armados y acorazados, y el Challenger no es una excepción. Pero tiene un motor mucho más potente, una suspensión mejor y una transmisión más capaz que su predecesor el Chieftain. Esto significa que las agrupaciones equipadas con el Challenger son formaciones muy móviles.

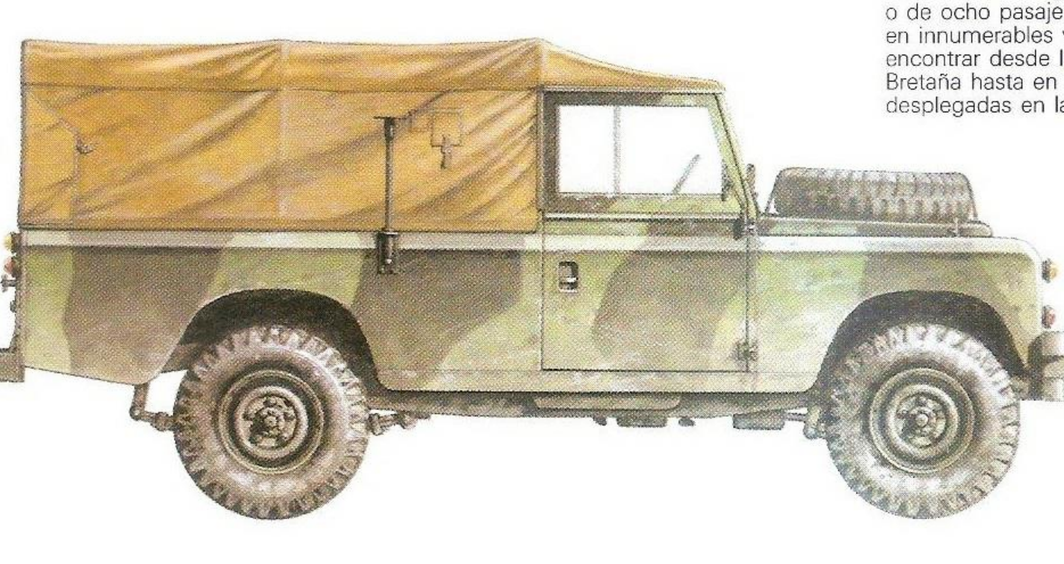


Abajo: El Chieftain está siendo sustituido, en parte, por el Challenger (en la foto). Es un diseño mucho más moderno, que conserva el cañón de 120 mm del Chieftain pero está todavía mejor acorazado.

Vehículos de combate de la agrupación

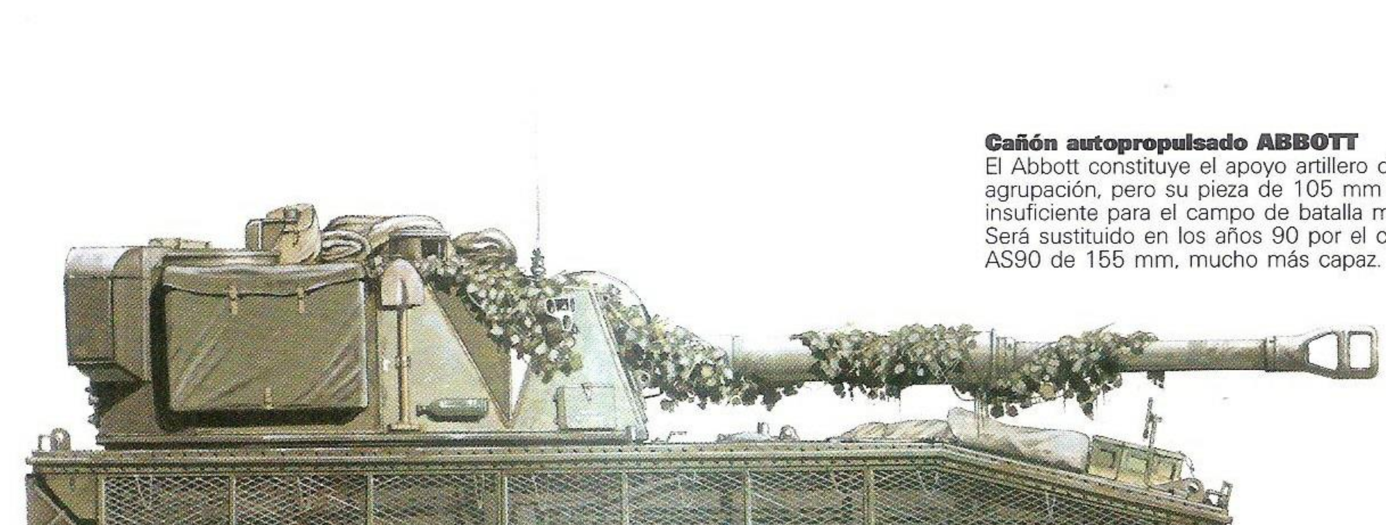
Durante decenios, por guerra mecanizada se ha entendido guerra de carros. Por ejemplo, durante la II Guerra Mundial el Ejército Rojo derrotó a los alemanes con enormes cantidades de dos clases de vehículos: el carro T-34 y el camión estadounidense de 2,5 toneladas. Pero la guerra ha cambiado mucho desde 1945. Los carros son todavía el guantelete blindado de los ejércitos modernos, y se necesita de los camiones para traer suministros desde la retaguardia. Sin embargo, los ejércitos de los años 90, altamente móviles, necesitan servicios especializados que los carros y los camiones no pueden satisfacer. Una formación completamente mecanizada como es la agrupación de combate requiere numerosas clases de vehículos para llevar a cabo las más dispares funciones.

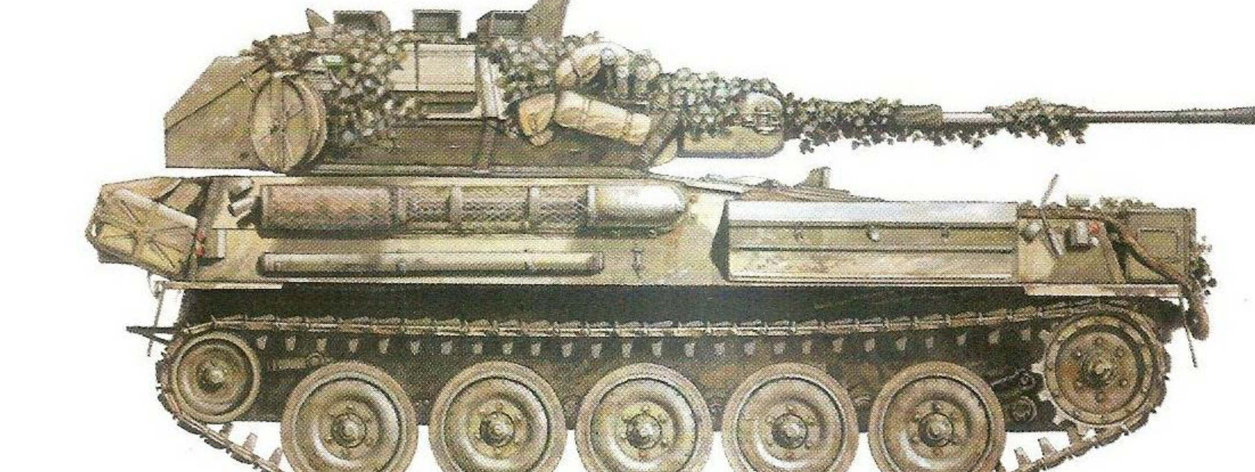




LAND ROVER
El Land Rover de batalla larga es el vehículo ligero normalizado del Ejército británico. Su carga normal es de 850 kg o de ocho pasajeros. Ha sido fabricado en innumerables versiones y se le puede encontrar desde los cuarteles en Gran Bretaña hasta en las grandes unidades desplegadas en la RFA.

Cañón autopropulsado ABBOTT
El Abbott constituye el apoyo artillero de la agrupación, pero su pieza de 105 mm es insuficiente para el campo de batalla moderno. Será sustituido en los años 90 por el cañón AS90 de 155 mm, mucho más capaz.

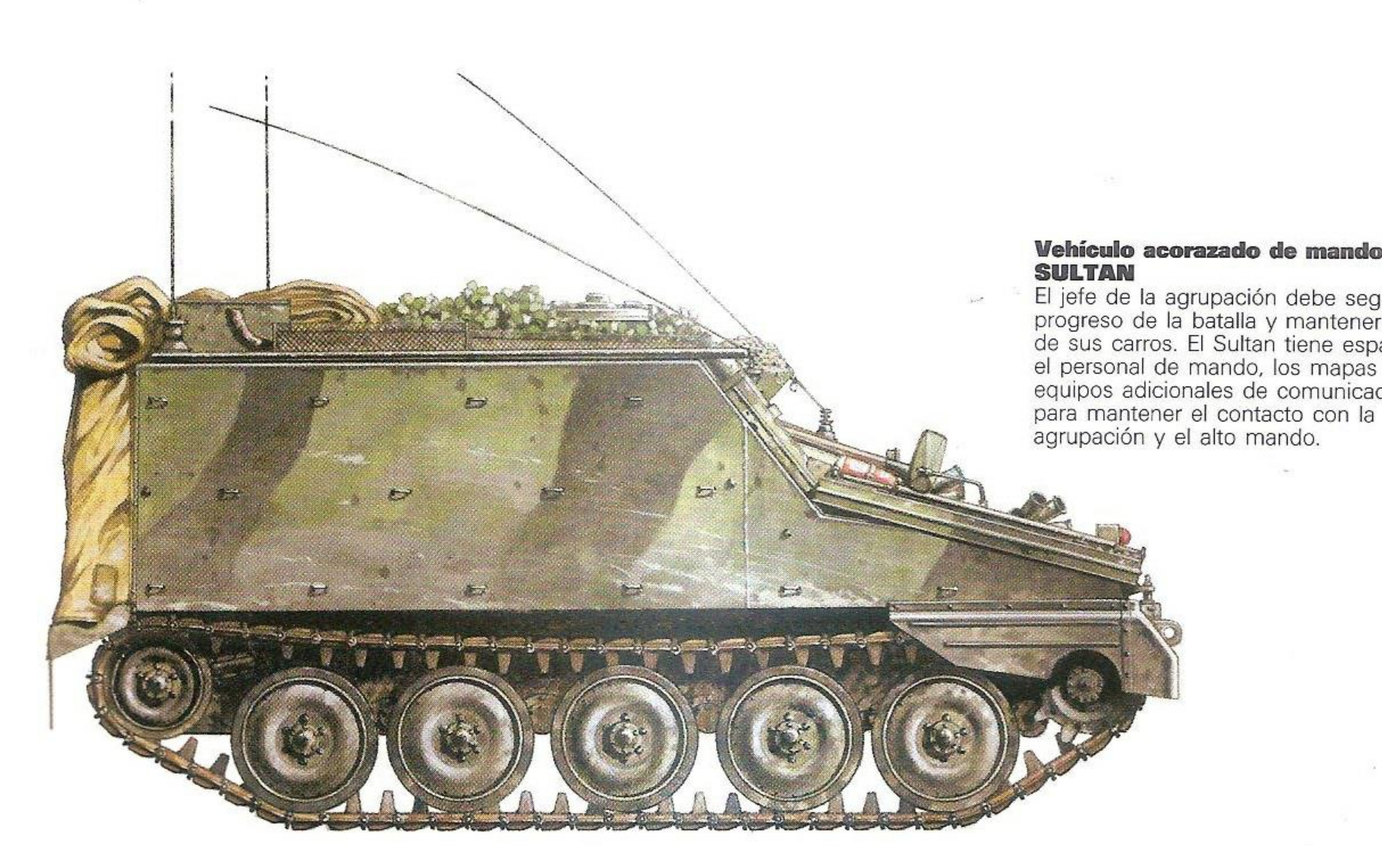




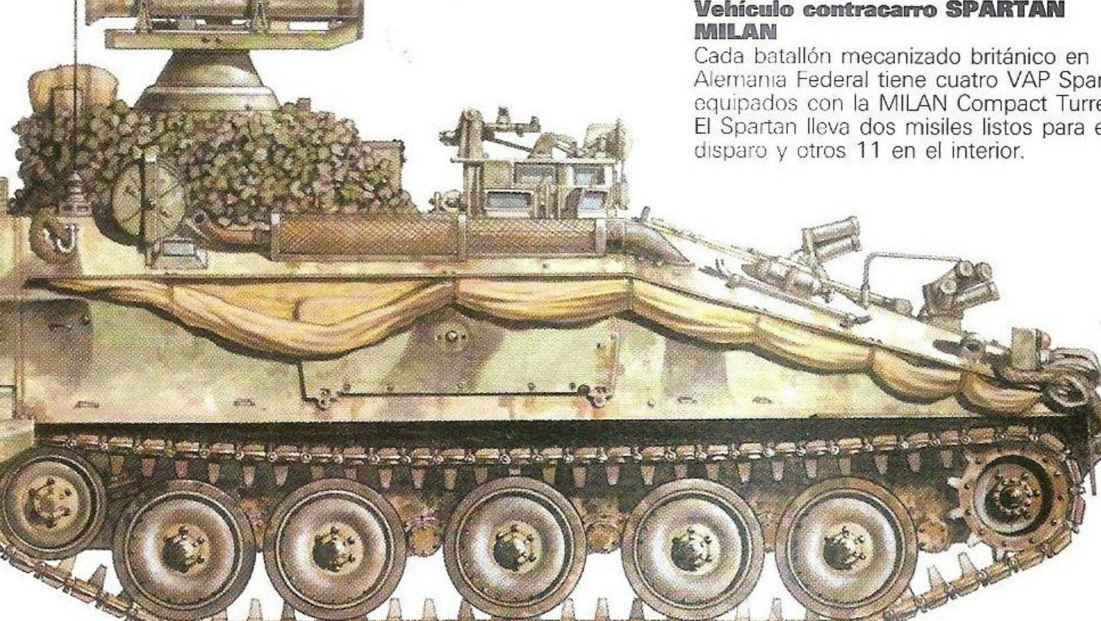


Vehículo oruga de exploración SCIMITAR
Pequeño, veloz y ágil, el Scimitar es el carro de Caballería de los años 90. Tradicionalmente, la Caballería se utilizó para explorar por delante del Ejército, buscando al enemigo y observando sus movimientos. Esto no ha cambiado. El Scimitar se adelanta a la agrupación e informa de las posiciones y los movimientos del enemigo para que el mando elabore sus planes de batalla.

Vehículo acorazado de mando SULTAN
El jefe de la agrupación debe seguir el progreso de la batalla y mantener el paso de sus carros. El Sultan tiene espacio para el personal de mando, los mapas y los equipos adicionales de comunicaciones para mantener el contacto con la agrupación y el alto mando.

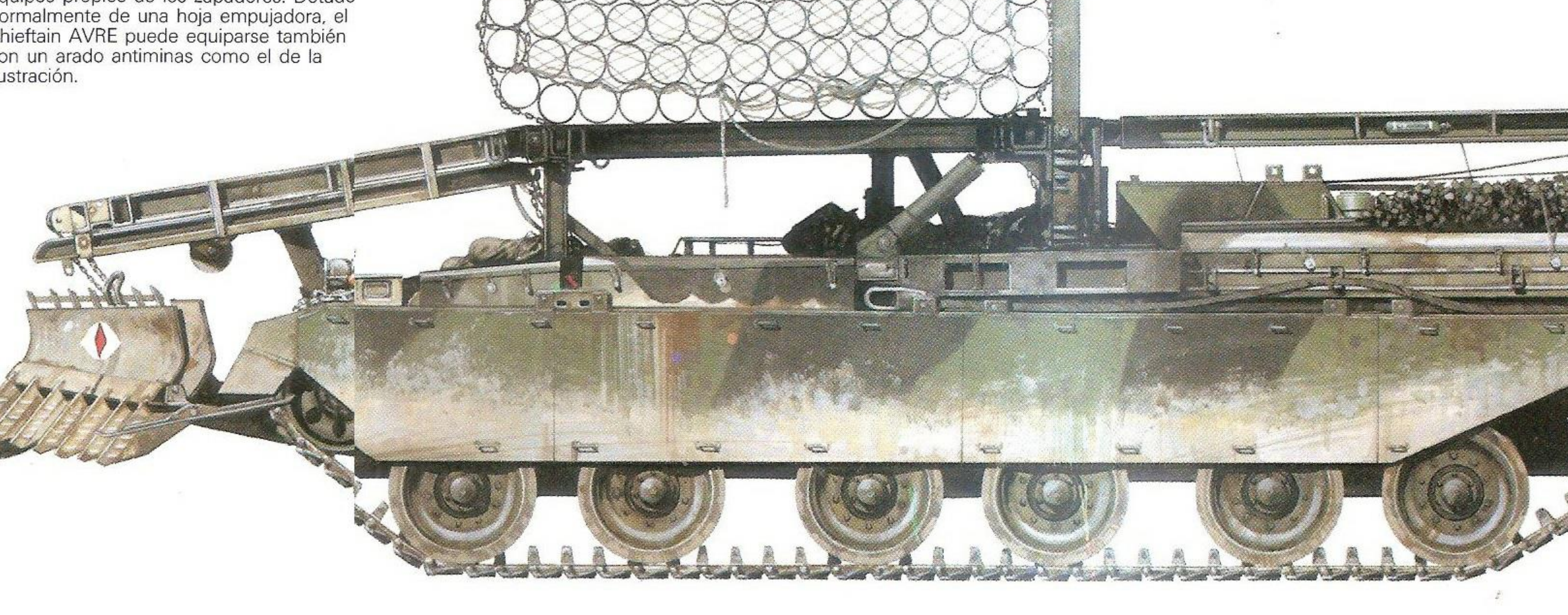


Vehículo contracarro SPARTAN MILAN
Cada batallón mecanizado británico en Alemania Federal tiene cuatro VAP Spartan equipados con la MILAN Compact Turret. El Spartan lleva dos misiles listos para el disparo y otros 11 en el interior.

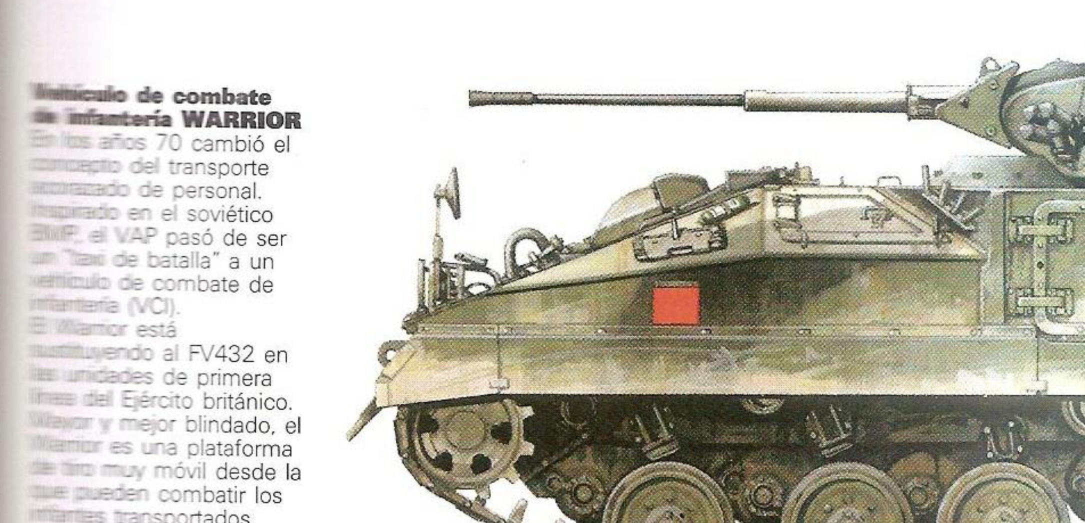


Tractor de zapadores CET
El Combat Engineer Tractor (CET) ha sido diseñado para diversas labores propias de los zapadores, pero sobresale por su extraordinaria capacidad de movimiento de tierra. El CET puede excavar posiciones defensivas para los carros y la artillería, mantener carreteras, recuperar vehículos, preparar orillas de ríos para su cruce y levantar o despejar obstáculos.

Vehículo de asalto CHIEFTAIN AVRE
El Chieftain *Assault Vehicle Royal Engineers* (AVRE) es una conversión del carro Chieftain realizada por el 40 Taller d Ingenieros de Willich (RFA). Los raíles situados sobre el casco pueden llevar fajinas, calzadas temporales u otros equipos propios de los zapadores. Dotado normalmente de una hoja empujadora, el Chieftain AVRE puede equiparse también con un arado antiminas como el de la ilustración.

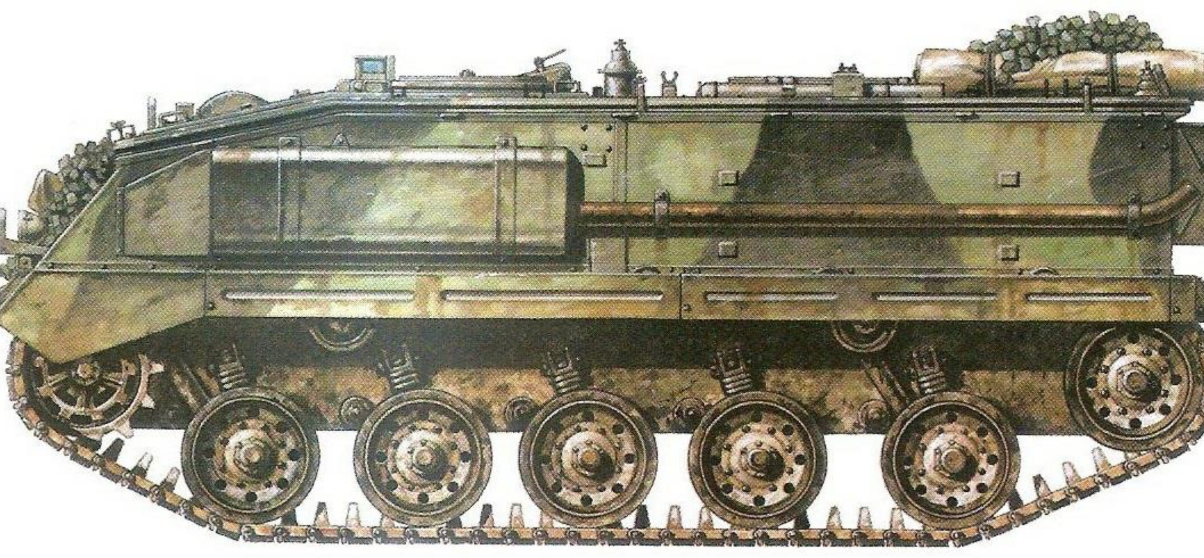


Vehículo de combate de infantería WARRIOR
En los años 70 cambió el concepto del transporte acorazado de personal. Inspirado en el soviético BMP, el VAP pasó de ser un "taxi de batalla" a un vehículo de combate de infantería (VCI). El Warrior está sustituyendo al FV432 en las unidades de primera línea del Ejército británico. Mayor y mejor blindado, el Warrior es una plataforma de tiro muy móvil desde la que pueden combatir los infantes transportados.

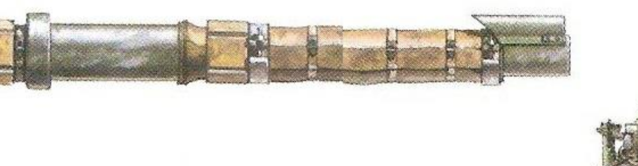




Transporte acorazado de personal FV432
El FV432 nació a primeros de los años 60 como "taxi de batalla" cuya función primordial era proteger al infante del fuego de armas portátiles y la metralla mientras le movía por el campo de batalla. La tropa no debía combatir desde el vehículo, sino desmontar y atacar a pie. Conocido al principio como Trojan, el FV432 es una caja acorazada montada sobre orugas.
A veces se le dota de una torreta con una ametralladora y sirve para apoyar a la infantería mientras ataca. El FV432 pesa unas 15 toneladas en orden de combate y puede llevar 10 infantes además de sus dos tripulantes.

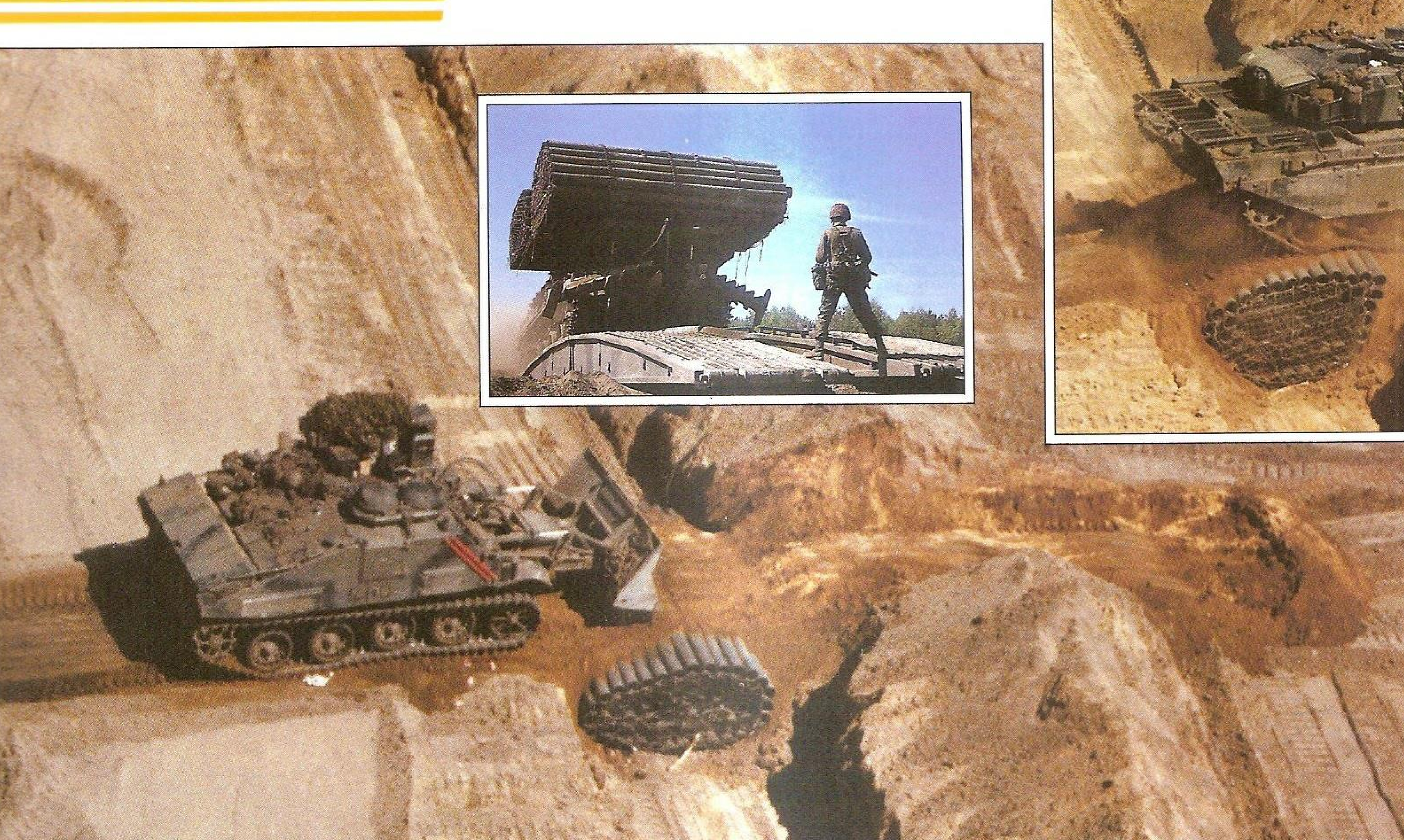


Carro de combate CHALLENGER
El Challenger es el núcleo acorazado de la agrupación. Aunque superado por carros más modernos como el norteamericano M1 Abrams, su poderoso cañón rayado de 120 mm y su grueso blindaje laminado Chobham hacen de él una formidable máquina de combate. Con un peso de 65 toneladas, es uno de los mayores y más pesados vehículos de combate desplegados operacionalmente hasta la fecha.



Carguero de a movilidad STALWART
El Stalwart, un lio anfibio dotado de una gran movilidad todotno, aprovecha muchos componentes nces del autoametralladora Saladin y del trorte de personal Saracen. Puede llevar car de hasta 5 000 kg y se utiliza para abastecer agrupación con combustible y municiones. De necesario, el Stalwart puede llevar 30 soldapertrechados.





Una de las defensas contracarro más sencillas es una zanja profunda. Los zapadores de la agrupación deben estar prevenidos ante ello, cuyo remedio es tan sencillo como la propia trampa.

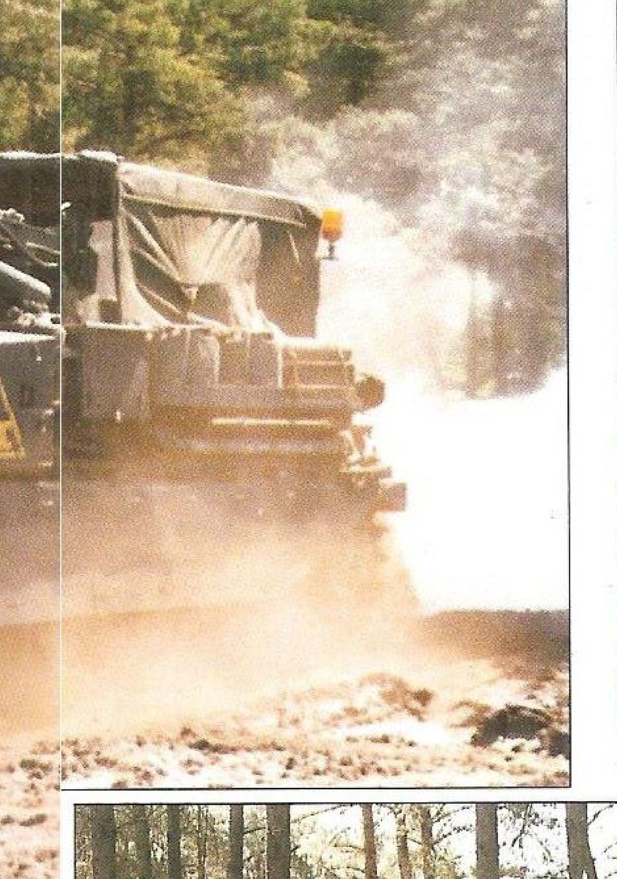
Las fajinas eran al principio haces de ramas fuertemente atadas y usadas tiempo ha para llenar fosos durante el ataque a los castillos. La versión moderna es un haz de gruesos tubos de plástico llevados por vehículos acorazados (izquierda, inserta). Las fajinas se arrojan en el foso, y otros vehículos preparan una calzada de tierra encima de ellas (izquierda). El resultado es un puente capaz de soportar un carro de 65 toneladas (arriba) que cubre toda la zanja.

Ingenieros zapadores

El trabajo de los zapadores puede no ser atractivo, pero es fundamental en el campo de batalla. Cuando la agrupación ataca, su misión es asegurar que los carros vayan a donde deban sin caer en zanjas contracarro y sin tener que detenerse frente a un río o un campo de minas. En la defensiva, procurarán que los carros enemigos vayan hacia esa clase de obstáculos, bloqueando ciertas rutas y dejando otras relativamente expeditas para canalizar al contrario hacia zonas propicias previamente preparadas.

A tal fin, los zapadores emplean diversos vehículos especializados que pueden servir para mover tierras y llenar zanjas, tender puentes o destruirlos, y minar o desminar. La guerra de minas adquiere una importancia cada vez mayor, y los zapadores deben estar familiarizados con los sistemas de colocación desde aviones, helicópteros, granadas de artillería o terrestres.







Izquierda: Los AVLB se usan para salvar brechas demasiado anchas para las fajinas. Se trata de puentes portátiles transportados sobre carros modificados. Cuando una agrupación necesita salvar una brecha, el AVLB (Armoured Vehicle Launched Bridge) *coloca su "mochila". El Puente para Carros Número 9 (en la foto) puede salvar obstáculos de 12 m de anchura y es el mayor disponible.*

Arriba y derecha: Por sus características, los carros no son los vehículos más fiables del mundo. Sesenta y cinco toneladas exigen mucho al motor y el tren, y las roturas son frecuentes. El Chieftain ARRV (Armoured Repair and Recovery Vehicle) *tiene grúas y tornos con los que puede desde cambiar un motor en campaña a sacar un carro atascado en el barro.*

La misión contracarro

El misil contracarro ha cambiado la faz de la guerra y ha dado al infante la posibilidad de hacer frente al carro, su rival más odiado. El MILAN es un sistema portátil de 2 000 metros de alcance que ha logrado una amplia difusión mundial. En su forma básica de infantería, es llevado, con su escuadra, en el compartimiento de tropa de un transporte de personal. Pero la agrupación es una formación móvil, y puede que no haya la oportunidad de desplegar a los infantes. Para las misiones contracarro móviles, la agrupación cuenta con transportes de personal Spartan armados con la MILAN Compact Turret. Éstos actúan de forma independiente a las órdenes del jefe de la agrupación, quien decidirá en qué lugar o momento de la batalla es más necesario concentrar el potencial contracarro.







Arriba: El MILAN es un misil franco-alemán cuya versión de infantería está servida por dos hombres; pese a que en teoría es "portátil", la realidad es que se trata de un sistema bastante pesado.

Izquierda: El MILAN es el núcleo de la capacidad contracarro de la agrupación, especialmente cuando va montado en el VAP Spartan. La MILAN Compact Turret lleva dos misiles listos para el disparo, con otros 11 en el interior del vehículo. Estos misiles son idénticos a los de la versión de infantería y pueden dispararse desde un puesto de tiro ordinario.

Izquierda: Un vehículo MILAN cruza un puente AVLB. Su torre compacta pesa 200 kilos y se monta en el transporte de personal Alvis Spartan. El empleo de este vehículo da a los equipos MILAN la movilidad suficiente para operar con los carros.

Abajo: Unos infantes desembarcan de su vehículo de combate Warrior. En el ataque, la infantería es llevada hasta las líneas, apoyada por el fuego de carros que han rebasado la posiciones y de otros que se han desplegado por el flanco.

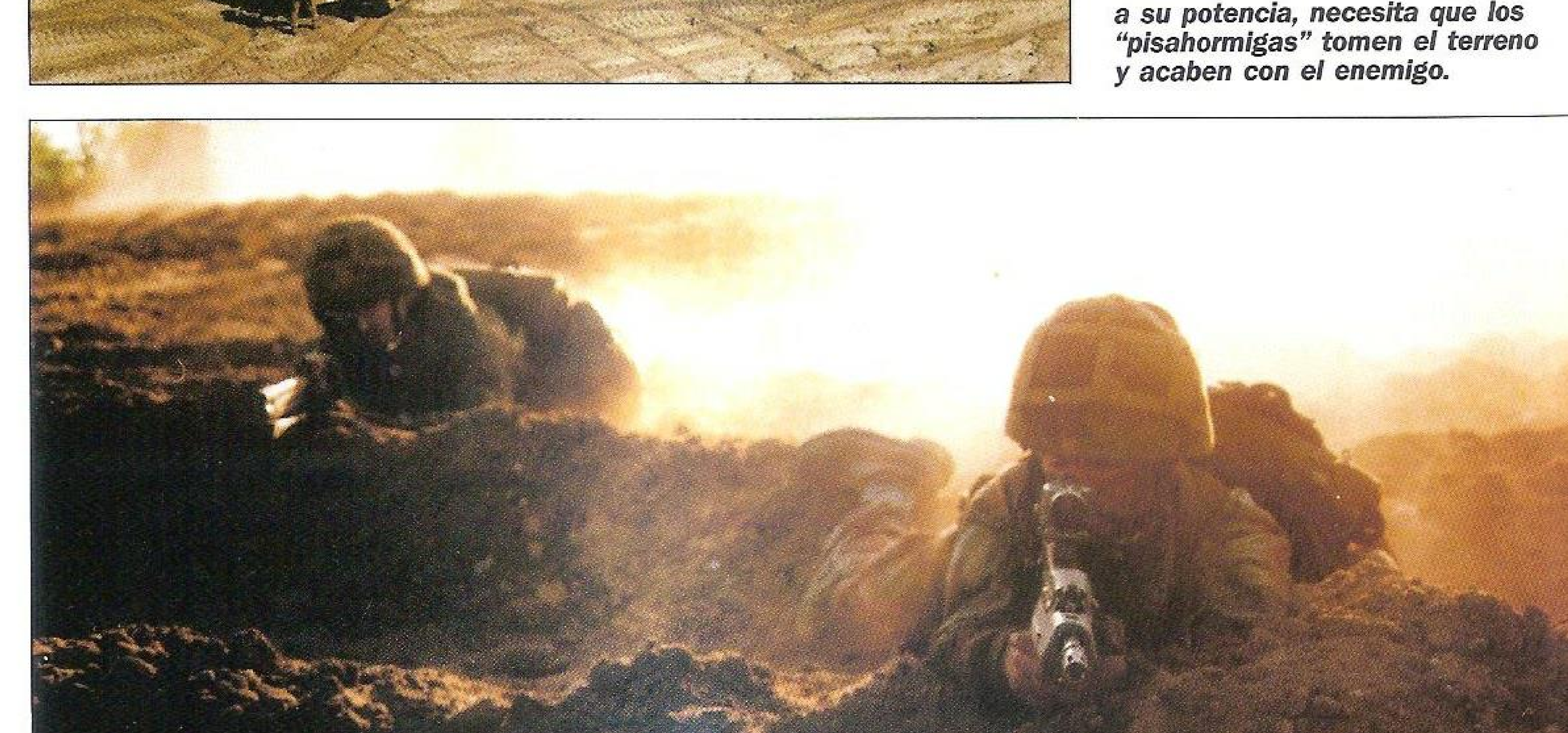
Asalto de infantería

El carro es un formidable medio ofensivo y defensivo, pero no puede conservar el terreno como no sea después de una larga preparación, y de hacerlo pierde toda su movilidad. Los carros son vulnerables a las armas contracarro. Para proteger a los medios acorazados de tales amenazas y poder conservar el terreno se necesita a la infantería. Pero el infante no es aquel pisahormigas de hace una generación. En la guerra moderna, el infante mecanizado llega hasta las líneas enemigas en un transporte acorazado o un vehículo de combate específico. Estos medios montan usualmente un cañón ligero con el que hacer fuego de apoyo y supresión mientras los infantes desmontan para ejecutar el asalto definitivo a pie.





Izquierda y abajo: Una vez en el objetivo, el infante deja de ser el pasajero de un "taxi de batalla". Desmonta rápidamente y entra en acción al momento. El carro, pese a su potencia, necesita que los "pisahormigas" tomen el terreno y acaben con el enemigo.





INFIERNO ACORAZADO

TESTIMONIO

"El comandante alemán no tenía previsto enviar sus Panthers al combate tan pronto, pero una vez que entraron en contacto repentinamente con las vanguardias acorazadas británicas, le resultó imposible rehuir el combate. El encuentro se convirtió, durante el resto de la tarde y el anochecer, en la mayor batalla de carros de la campaña de Normandía, un duelo artillero entre los menos numerosos pero superiores Tiger y Panther y nuestras masas de Sherman y Cromwell, más vulnerables."

General Richard O'Connor, Comandante del VIII Cuerpo, ejército Británico

La división acorazada británica de la II Guerra Mundial, precursora del actual grupo de batalla, fue una unidad interarmas de considerable potencia. Su prueba de fuego sucedió en Normandía en 1944, donde se encontró con las agrupaciones de combate de las divisiones Panzer alemanas.

Los soldados alemanes al este de Caen estaban cansados. Llevaban combatiendo desde la masiva invasión aliada de Normandía, seis semanas atrás. Habían conseguido contener —aunque a qué precio— el tremendo potencial británico y norteamericano a lo largo de una estrecha franja de costa.

Pero el 18 de junio fue diferente. A los dos lados del frente, las tropas despertaron a un nuevo son, un rugido sordo que, procedente del norte, se convirtió en un bramido atronador. Sobre sus cabezas pasaba un millar de bombarderos pesados británicos. Después se les unió otro millar de bombarderos pesados y medios de la 8.ª y la 9.ª Fuerzas Aéreas de EE UU en la que iba a ser la mayor incursión de bombardeo de la Historia.

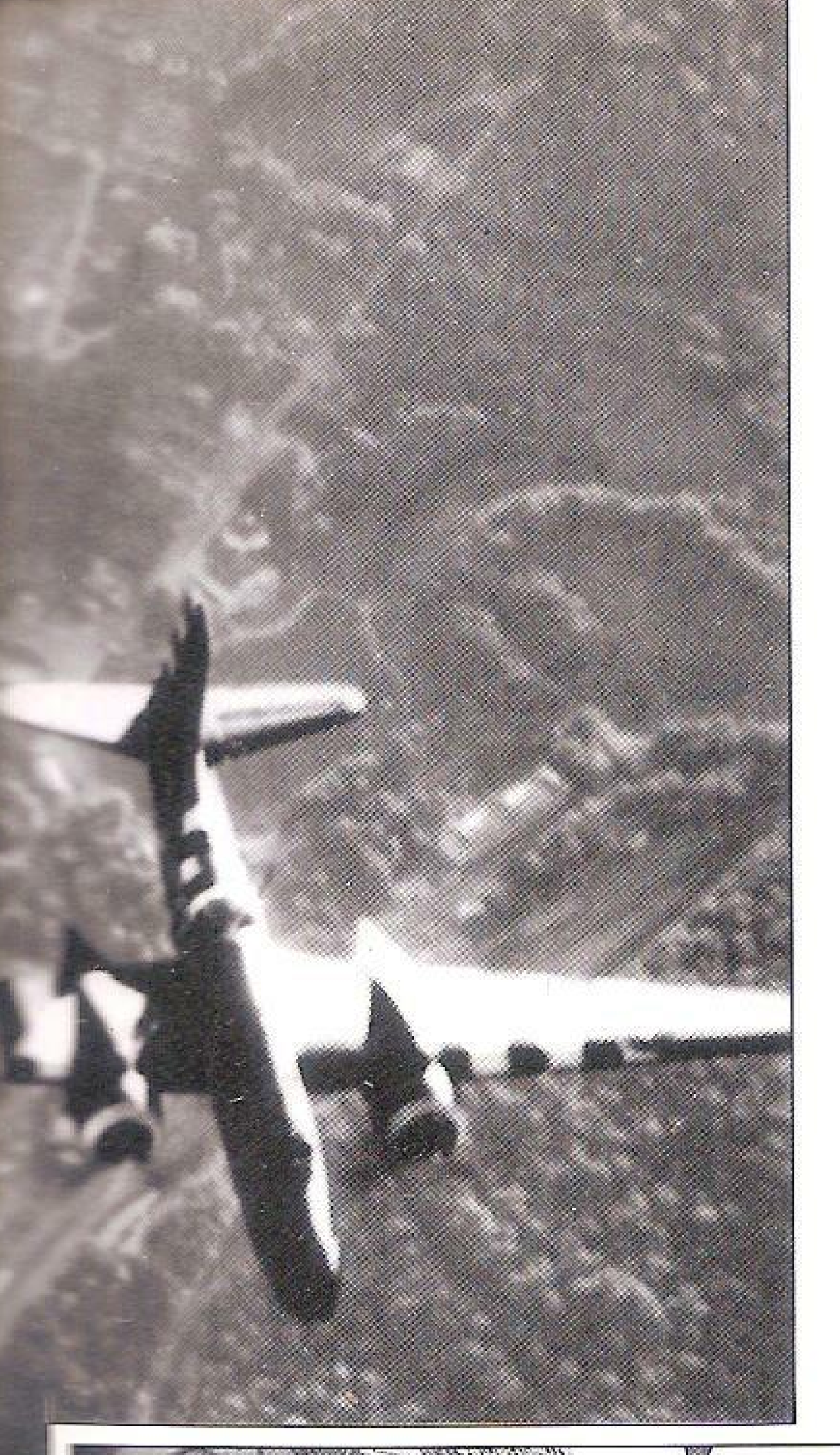
Los soldados británicos miraban, embobados, como esta enorme flota llenaba el cielo, pero los alemanes desplegados al este de



Arriba: El cuerpo de un infante alemán y los restos de un carro Panther son mudos testimonios de la superioridad aérea aliada sobre Normandía. El masivo bombardeo que precedió a la Operación "Goodwood" debía desbaratar totalmente las defensas alemanas, pero los carristas británicos se llevaron una desagradable sorpresa.

Derecha: Durante la Operación "Goodwood", la infantería no pudo seguir el ritmo de la carga de los carros británicos, que quedaron expuestos a los contraataques alemanes.





Derecha: Carros Cromwell antes del cruce del Orne. Como sólo se disponía de seis puentes, cada una de las tres divisiones acorazadas participantes tenía sólo dos de ellos para hacer pasar sus más de 3 000 vehículos. El tremendo atasco que se formó supuso que muchos carros no llegasen a entrar en combate.



Izquierda: Una patrulla de bombarderos Douglas A-20 Havoc de la 9ª Fuerza Aérea estadounidense lanzan su carga bélica sobre la campiña normanda. Más de 2.000 bombarderos medios y pesados arrojaron miles de toneladas de explosivos sobre las posiciones alemanas durante el gigantesco esfuerzo conjunto anglonorteamericano en apoyo de la ofensiva de Montgomery.



Arriba: Los carros averiados solían ser salvables, por lo que los vehículos de recuperación asumieron gran importancia dentro de las formaciones acorazadas. Aquí vemos un Sherman de recuperación remolcando a un colega averiado.



Arriba: Unos soldados alemanes avanzan cautelosamente por unas ruinas. Entre los defensores de Normandía había de todo: desde divisiones de guarnición de escaso valor combativo hasta aguerridas divisiones Panzer y de las SS curtidas en el frente del Este.

Caen sólo pudieron sentir terror cuando comenzaron a caer las bombas. Una tormenta de metralla empezó a cambiar el paisaje normando. "Era una alfombra de bombas", escribiría un soldado alemán, "que levantaba el suelo. Entre el estruendo aún se oían los gritos de los heridos y los aullidos de hombres a los que el bombardeo hacía enloquecer."

Mientras los bombarderos se alejaban, empezó el fuego de barrera móvil de 200 piezas de artillería británicas que iban desde las de 25 libras (77 mm) a los tremendos cañones de 15 pulgadas (381 mm) del monitor HMS *Roberts,* situado frente a la costa. Y al amparo de esa barrera avanzaban cerca de 900 carros de tres divisiones acorazadas británicas. Estaba en marcha la Operación "Goodwood".

Movimiento lento

La invasión aliada de Normandía se había empantanado. Objetivos que debían haberse tomado durante los tres primeros días todavía no se habían alcanzado por culpa de la férrea resistencia alemana. Pero ahora el general sir Bernard L. Montgomery tenía en tierra 13 divisiones de su 21 Grupo de Ejércitos, totalmente pertrechadas y listas para el combate. Había preparado un plan para atraer a los alemanes al este de la cabeza de playa a una batalla de desgaste, agotando sus reservas y dejando campo abierto para que el Primer y el Tercer Ejércitos de EE UU rompieran por el oeste. La Operación "Goodwood" era la oportunidad de Montgomery de conseguir un "buen golpe de efecto en el flanco oriental y soltar un Cuerpo de tres divisiones acorazadas cerca de la carretera Caen-Falaise".

El VIII Cuerpo del general sir Richard O'Connor, formado por las 7.ª y 11.ª Divisiones Acorazadas y la Acorazada de los Guardias, había empezado a cruzar los puentes del Orne en la noche del 17 de julio. Después del masivo bombardeo, las divisiones empezaron a avanzar, con los carros en cabeza seguidos por la infantería en sus semiorugas y los transportes oruga conocidos como *Bren Carriers.*

La oposición inmediata había sido machacada por la lluvia de bombas: la 16.ª División de Campaña de la *Luftwaffe* había desaparecido. Pero el jefe de una de las agrupaciones tácticas de la 21.ª División Panzer estaba bien vivo. Cuando los primeros carros británicos comenzaban a presionar por el corredor entre Caen y el Bois de Bavent, el coronel Hans von Luck regresaba al campo de batalla después de tres días de permiso en París.

Tras reunir todo lo que pudo, sobre todo algunos de los letales antiaéreos de 88 mm, hizo frente a los carros de la 11.ª Acorazada. Doce de ellos resultaron destruidos en cuestión de minutos. No obstante, varios escuadrones habían conseguido ya cruzar hacia el sur antes de la llegada de von Luck. El coronel alemán se dedicó ahora a reunir cuanto pudo de las bolsas aisladas de carros que habían sobrevivido al bombardeo.

A media mañana, la 11.ª Acorazada se aproximaba al cerro de Bourguébus, en el que había una batería de autopropulsados alemanes de 105 mm. Pese a haber perdido algunos carros, tenía su primer objetivo a la vista. La División Acorazada de los Guardias le seguía detrás, aunque también perdía algunos carros a manos de la agrupación de von Luck. La 7.ª Acorazada estaba cruzando aún el Orne, mucho más atrás.

La operación parecía salir con bastante arreglo al plan, excepto en que los carros habían dejado atrás a su infantería. Y también en que se estaban saliendo del alcance de la artillería propia, que aún estaba en la otra orilla del Orne. Si la suerte acompañaba, todavía esas tres divisiones podrían abrirse paso hacia las llanuras francesas y romper. Eso no estaba en el plan, pero si se presentaba la oportunidad...

Desdichadamente, ahora tocaba mover a los alemanes. Avisados una noche antes de la inminencia del ataque, habían desplazado parte de la 21.ª División Panzer y

trasladado la 1.ª Panzer de las SS desde sus posiciones al sur de Caen. Esta unidad, la *Leibstandarte Adolf Hitler*, había luchado en todas partes desde Polonia a Italia, y estaba integrada por algunos de los infantes y carristas más duros del mundo.

Desde sus posiciones en el cerro de Bourguébus, los veteranos alemanes observaban cómo los carros británicos se aproximaban. Las defensas alemanas eran consistentes: granjas, establos y setos vivos, todo preparado para ocultar cañones y carros, algunos de los cuales eran los poderosos Tiger. Cada reducto estaba protegido por infantería y nidos de ametralladoras. Y el ataque británico avanzaba hacia estas defensas en profundidad a lo largo de un corredor de terreno despejado de apenas 5 km de anchura.

Cuando los carros del Fife and Forfar Yeomanry empezaron a subir por el cerro, "empezó el baile", como dijo después uno de los carristas.

"Vi cómo un Sherman tras otro estallaban en llamas, a tal ritmo que pensé que de seguir así en pocos minutos no quedaría nada del regimiento." Los Sherman y Cromwell de la 11.ª Acorazada no daban la talla frente a los Panther de la *Leibstandarte*.

También el 23.º de Húsares, que le seguía, intentó subir por el cerro, pero los restos de los Sherman en llamas y el fuego de





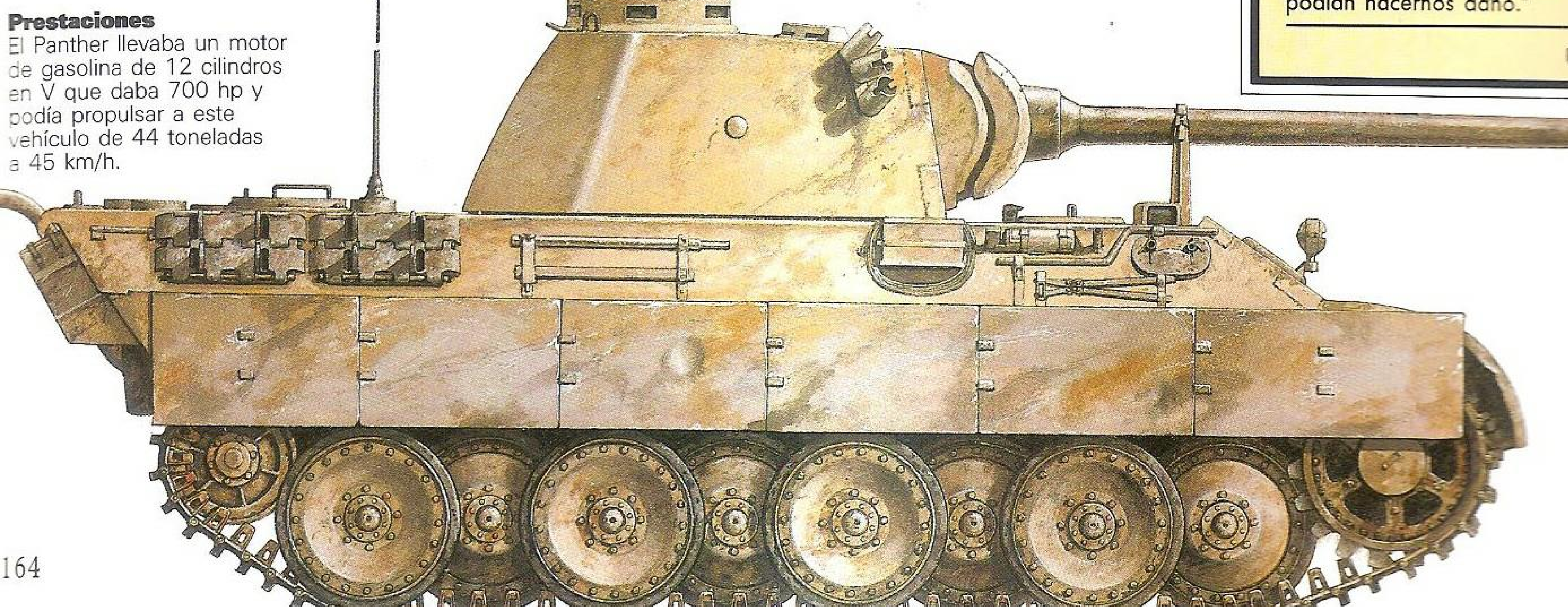
Arriba y derecha: La Artillería fue una de las áreas en las que los alemanes no superaron técnicamente a los Aliados. Pero cuando los carros de la 11.ª Acorazada se quedaron fuera de alcance de su propia artillería, el desfase técnico perdió importancia. Una batería de obuses alemanes de 10,5 cm montada sobre chasis Lorraine franceses (arriba) estaba emplazada en el cerro de Bourguébus cuando atacaron los británicos e hizo estragos entre los Cromwell y Sherman que intentaban subir el cerro. Si piezas británicas como los cañones de 5,5 pulgadas (derecha) hubiesen estado dentro de alcance, las cosas hubiesen sido muy diferentes.

Panzerkampfwagen V Panther

Diseñado como respuesta al soviético T-34, el PzKpfw V se convirtió en el mejor carro de combate alemán de la guerra. Los carros aliados en Normandía no daban la talla individualmente frente al Panther, pues hacían falta cinco de ellos para acabar con uno solo de estos vehículos alemanes.

Tripulación
El Panther llevaba cinco tripulantes, con el conductor y el operador de radio y ametrallador en el casco, y el jefe, el tirador y el ametrallador y cargador en la torre.

> **La opinión del profesional**
>
> El Panther
>
> "El Panther fue el mejor carro de la guerra. En Normandía, podíamos mantenernos fuera del alcance de los carros aliados y hacerlos trizas sin que pudiesen replicarnos. Pero había que estar alerta, pues si se acercaban lo bastante también podían hacernos daño."
>
> **Un tirador de Panther**



Prestaciones
El Panther llevaba un motor de gasolina de 12 cilindros en V que daba 700 hp y podía propulsar a este vehículo de 44 toneladas a 45 km/h.

Cañón
El cañón largo de 75 mm del Panther disparaba munición de alta velocidad capaz de perforar 120 mm de blindaje inclinado desde 1 000 m.

Blindaje
Iba de los 20 mm del piso del casco a los 120 mm del glacis y la torre.

PETER SARSON/ TONY BRYAN

los Panther le aconsejó la retirada. Pero incluso así, el fuego que le cayó por un flanco procedente de un pueblecito alcanzó e incendió todos los carros del Escuadrón C del regimiento.

Detrás de la 11.ª, la Acorazada de los Guardias había sido empeñada por fuerzas alemanas rebasadas por las primeras fases de la carga acorazada británica. Entre esas fuerzas había algunos Tiger y unos cuantos contracarro muy bien emplazados en las manchas de bosque próximas a Cagny, que milagrosamente había escapado al bombardeo del amanecer. El tercer elemento del ataque, la 7.ª Acorazada, apenas había cruzado el río, pues tal era la congestión en sus puentes.

El beneficio neto de "Goodwood" fue que los británicos habían tomado unos 10 km de terreno, aunque al precio de 270 de los 870 carros utilizados. Las bajas humanas eran muy bajas para una batalla tan dura. Los regimientos de carros de la 11.ª Acorazada, que habían soportado el peso de los combates, habían perdido unos 80 hombres, mientras que su infantería de apoyo, a bordo de los semioruga, sólo tuvo que lamentar 20 bajas.

Atasco táctico

En términos tácticos, "Goodwood" no fue un éxito. El masivo bombardeo, sí, había desorganizado las defensas alemanas, pero, con esa flexibilidad adquirida con los años de guerra en el frente del Este, los alemanes habían formado reductos y grupos operativos improvisados sobre el terreno.

Por supuesto, ayudó bien poco que el ataque empezara con tres divisiones acorazadas completas —unos 9 000 vehículos— intentando cruzar el Orne por sólo seis puentes. Esto creó un atasco monumental que supuso que la 7.ª Acorazada, la tercera en cruzar, apenas pudiese entrar en acción. El campo de batalla al este de Caen era demasiado pequeño para la maniobra de grandes unidades móviles.

La carga de los carros de la 11.ª Acorazada estuvo a la altura de las mejores tradiciones de la Caballería, pero la infantería quedó rezagada y la artillería propia, fuera de alcance. Esto se cobró un alto tributo cuando la división topó con una red de piezas de campaña y contracarro desplegadas en profundidad, defendidas por infantería y ametralladoras y apoyadas por carros Tiger y Panther.

Aunque se ganó poco terreno, "Goodwodd" no fue un fracaso total. Las pérdidas materiales británicas se repusieron en unos días, pero los carros de los alemanes no podían reemplazarse con tanta facilidad. Y el objetivo estratégico de Montgomery seguía siendo válido. Un ataque tan potente atrajo gran parte de las reservas acorazadas alemanas, y repetidos ataques en otros sectores en torno a Caen impidieron la retirada a las divisiones Panzer. Así se debilitó la oposición que encontró el general George S.

Unos alemanes se rinden a los británicos en Normandía. Los campos rodeados de seto vivo típicos del bocage normando fueron ideales para los defensores y trampas mortales para los atacantes: cualquier granja podía ocultar una posición contracarro.

Patton cuando el Tercer Ejército norteamericano rompió desde Normandía un mes más tarde.

Las enseñanzas de "Goodwood" han llegado hasta hoy. Los carros por sí solos están perdidos ante las defensas contracarro. Las unidades básicas de muchas divisiones acorazadas modernas son las agrupaciones de combate, unidades interarmas en las que los carros son la punta de lanza pero operando en estrecha colaboración con la infantería, la artillería y las armas contracarro.

Carro de crucero Cromwell

El Cromwell fue un típico carro de crucero británico: rápido pero mal armado y blindado. Los carros de crucero eran armas de Caballería, idóneos para las explotaciones a gran velocidad pero poco adecuados para combatir contra otros carros.

Tripulación
El Cromwell llevaba cinco tripulantes, dos de ellos en el casco y tres (jefe, tirador y cargador) en la torre.

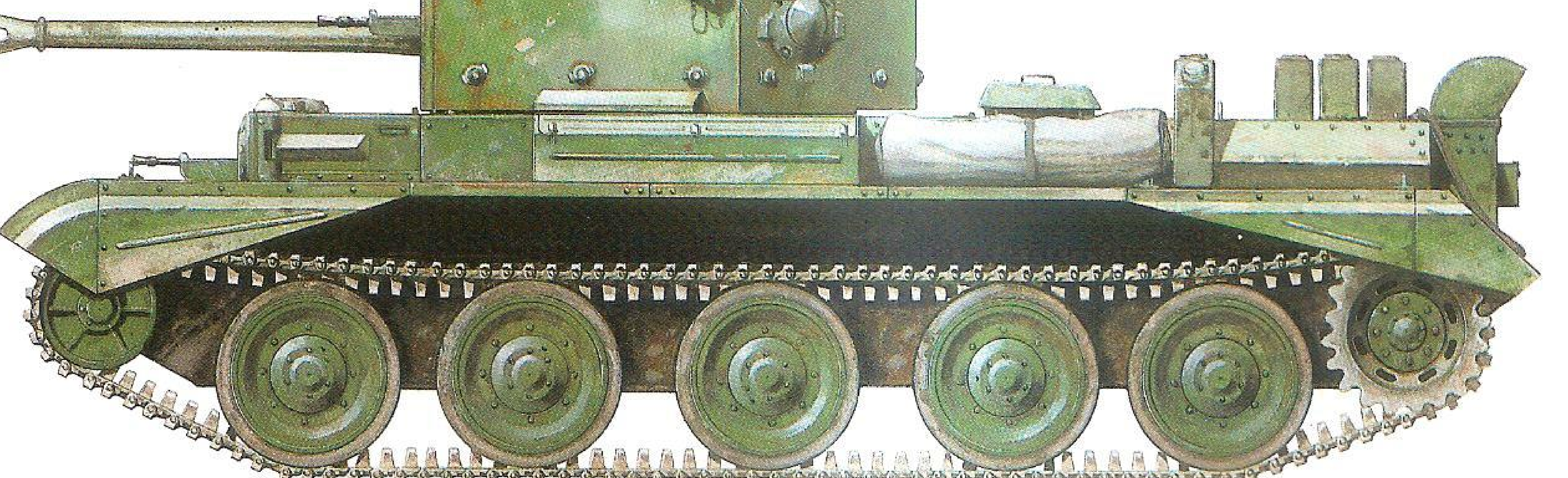
La opinión del profesional

El Cromwell

"Podíamos perforar el blindaje de un Panther, pero para ello teníamos que acercarnos mucho. Para que la cosa estuviese igualada, debíamos ser cinco contra uno. Por supuesto, a menos que fuese con nosotros un Sherman Firefly, cuyo cañón de 17 libras era tan bueno como el del carro alemán."

Un jefe de carro en los Cromwell, en Normandía, 1944

Cañón
Armado al principio con el inadecuado cañón de 6 libras, el Cromwell recibió después una pieza de 75 mm. Ésta podía disparar munición rompedora, pero, aunque mejor que el 6 libras, no igualaba el alcance ni la penetración del cañón de alta velocidad de 75 mm que montaba el Panther.

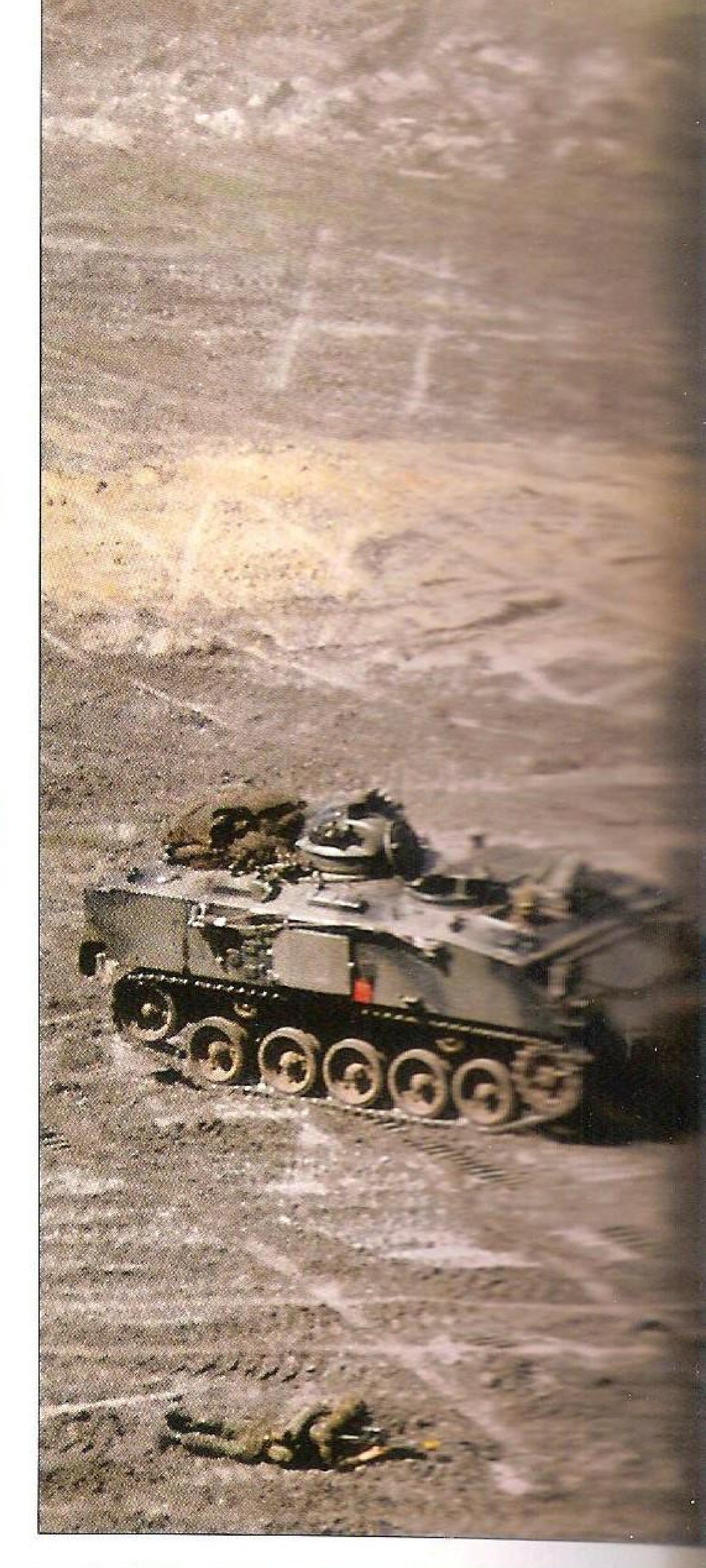




Blindaje
Aunque mejor protegido que los carros de crucero precedentes, el Cromwell llevaba un blindaje máximo de 102 mm, insuficiente para el cañón del Panther.

Prestaciones
El Cromwell montaba un motor de gasolina de 12 cilindros en "V" que le daba una velocidad máxima de 64 km/h. Sin embargo, la suspensión era inadecuada para esa velocidad, que se redujo a un máximo de 52 km/h.

Anillo de ACERO



Con unos 500 hombres y 200 vehículos que controlar, el ataque de la agrupación de batalla es una de las operaciones tácticas más difíciles. Necesita información precisa, procedimientos bien ensayados y una coordinación exacta. Pero cuando todo funciona, sus efectos son devastadores.

1 La clave está en una información precisa y pronta. La sección de exploración debe ver sin ser vista y observar sin delatarse al enemigo. La validez del plan depende de la bondad de la información, de manera que la sección de exploración ha de estar integrada por los mejores hombres de la unidad.

2 Asalta al enemigo y utiliza la máxima acción de choque. No debe saber qué le está atacando hasta el último momento. Intenta conseguir una superioridad de 3 a 1: si hay cinco carros en la posición enemiga, tú debes tener por lo menos quince.

3 Estudia a tu enemigo. Ponte en su piel. Si le atacas por donde espera, irás directo a una trampa. Es mejor sorprenderle llegando desde una dirección diferente.

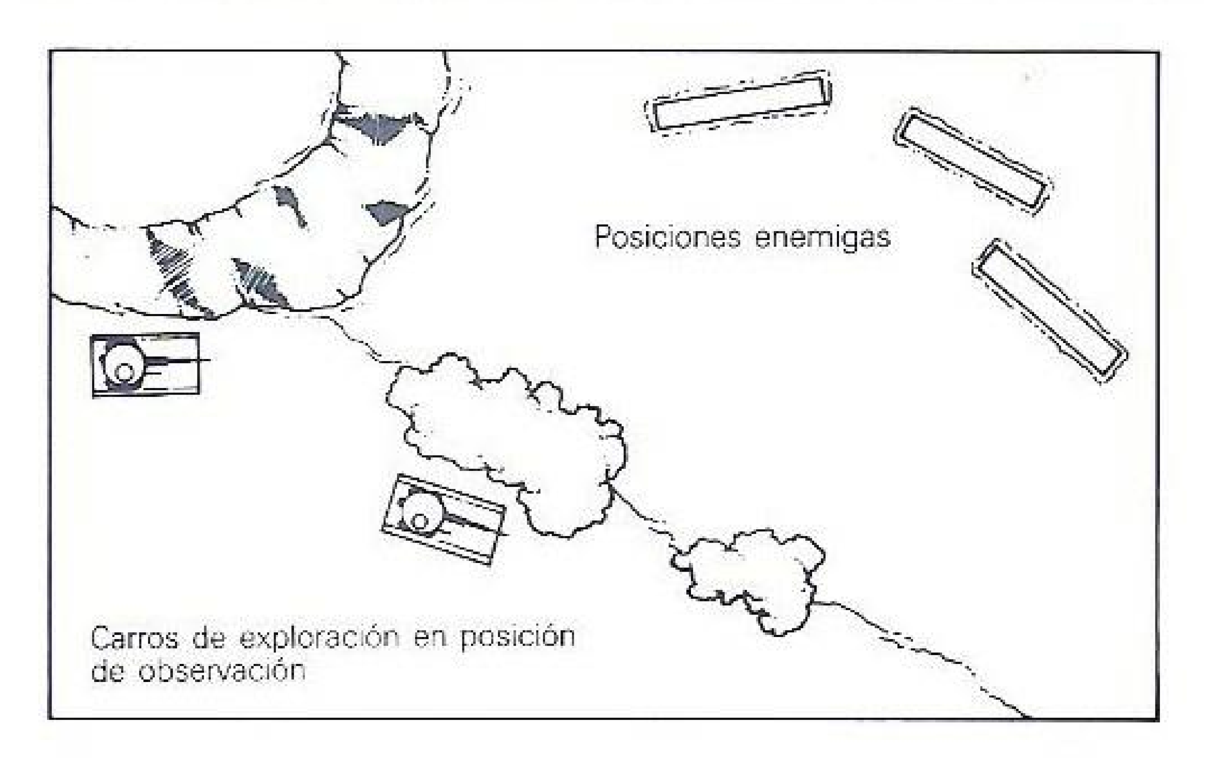
4 Espera lo inesperado. Está siempre atento a un posible contraataque. Puede que haya una fuerza enemiga en reserva para retomar la posición si tú la conquistas.

5 La artillería es un arma decisiva. En una agrupación de combate tendrás una batería (ocho piezas) a tu disposición. Si necesitas más apoyo, el jefe de dicha batería se encargará de pedirlo.

6 No te olvides de los zapadores. No te dejes llevar por el plan de obstáculos del enemigo en la dirección en que éste quiere que vayas: tus zapadores deben salvar esos obstáculos. No olvides que un obstáculo sólo es tal cuando está cubierto por el fuego, por lo que puede que tus zapadores necesiten protección local.

7 Al cabo de todo, los únicos que pueden desalojar al enemigo son los sufridos infantes. Cuando de lo que se trata es de limpiar una trinchera enemiga, la bayoneta toma toda su razón de ser.





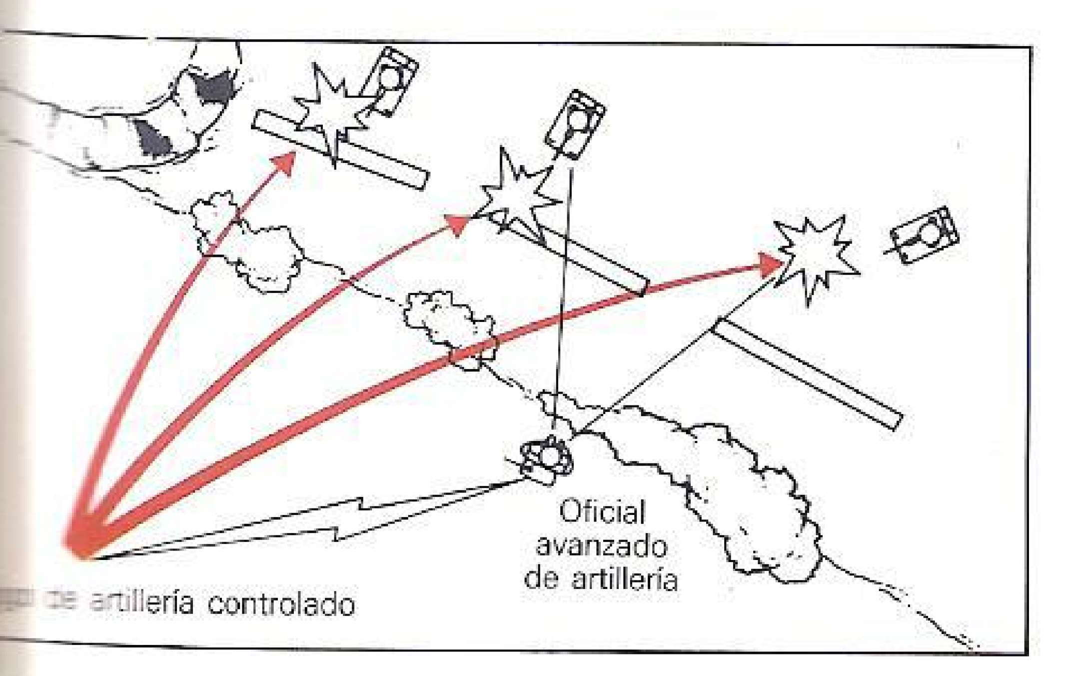
1 Exploración

Por delante de la agrupación de combate irá siempre la sección de exploración. Su misión es sondear al enemigo y descubrir tanta información como le sea posible: datos sobre caminos, obstáculos y campos de minas. A veces cooperará con helicópteros de exploración, que sobrevolarán el campo para investigar contactos, pues son los "ojos y los oídos" de la agrupación.

El asalto final de una agrupación de combate contra una posición enemiga: es el clímax de la operación de ataque. La clave reside en un plan bien concebido, coordinado y perfectamente ejecutado. Pero cuando llega el momento del asalto en sí, sólo los infantes con el apoyo directo de los carros pueden llevar a cabo la misión encomendada.

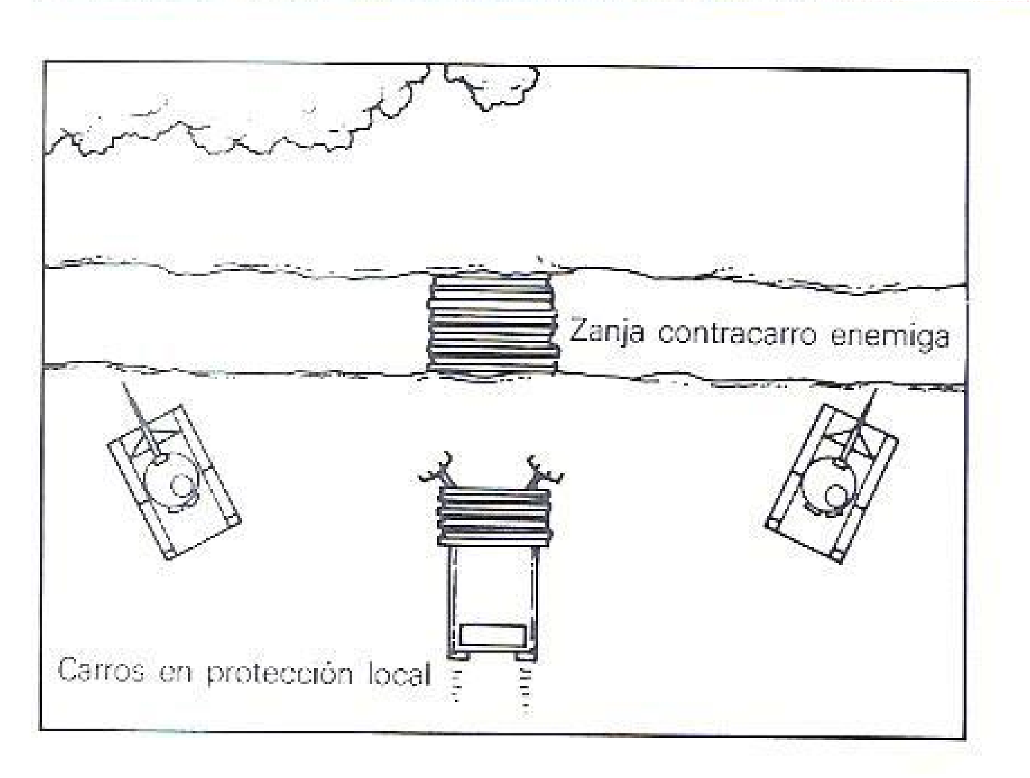






2 Mando

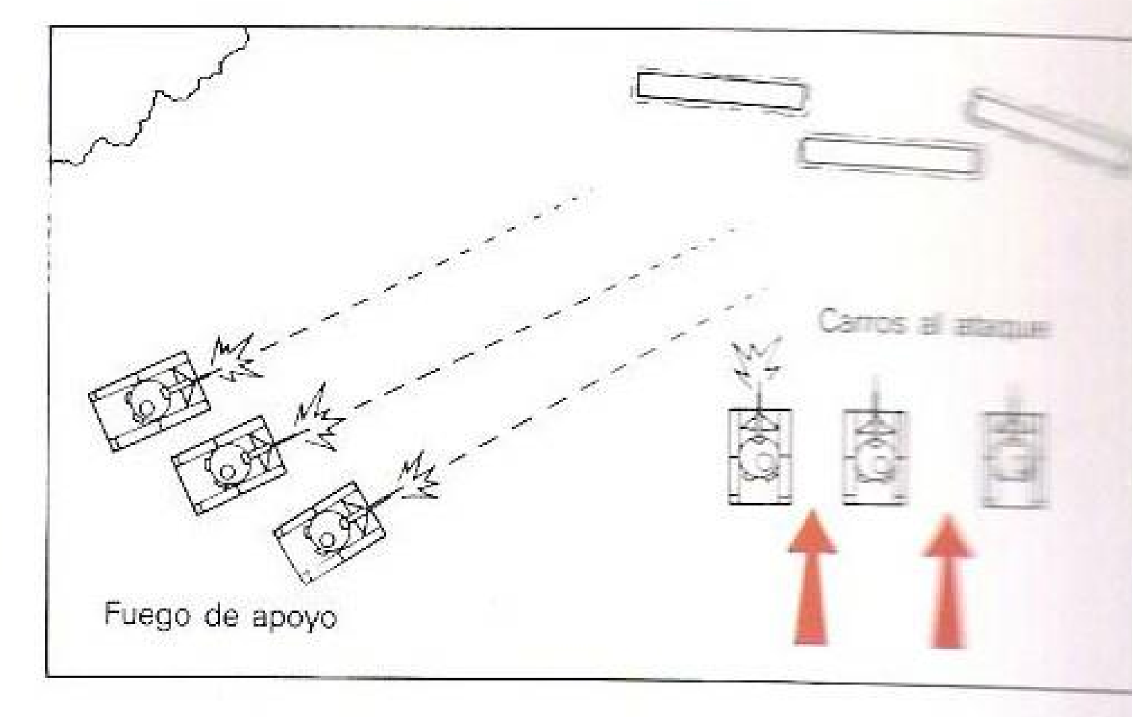
Con toda la información de la sección de exploración, el mando prepara su plan. Transmitirá sus órdenes lo antes posible. El oficial avanzado de artillería elaborará el plan de fuego para cubrir a la agrupación mientras ésta avance en formación de ataque.



3 Obstáculos

Las posiciones enemigos incluyen un plan de obstáculos. Pero los zapadores, protegidos por carros, colocan fajinas para cubrir la zanja contracarro. También se les puede requerir para limpiar campos de minas, abrir alambradas, tender puentes o ejecutar cualquier otra de sus tareas.

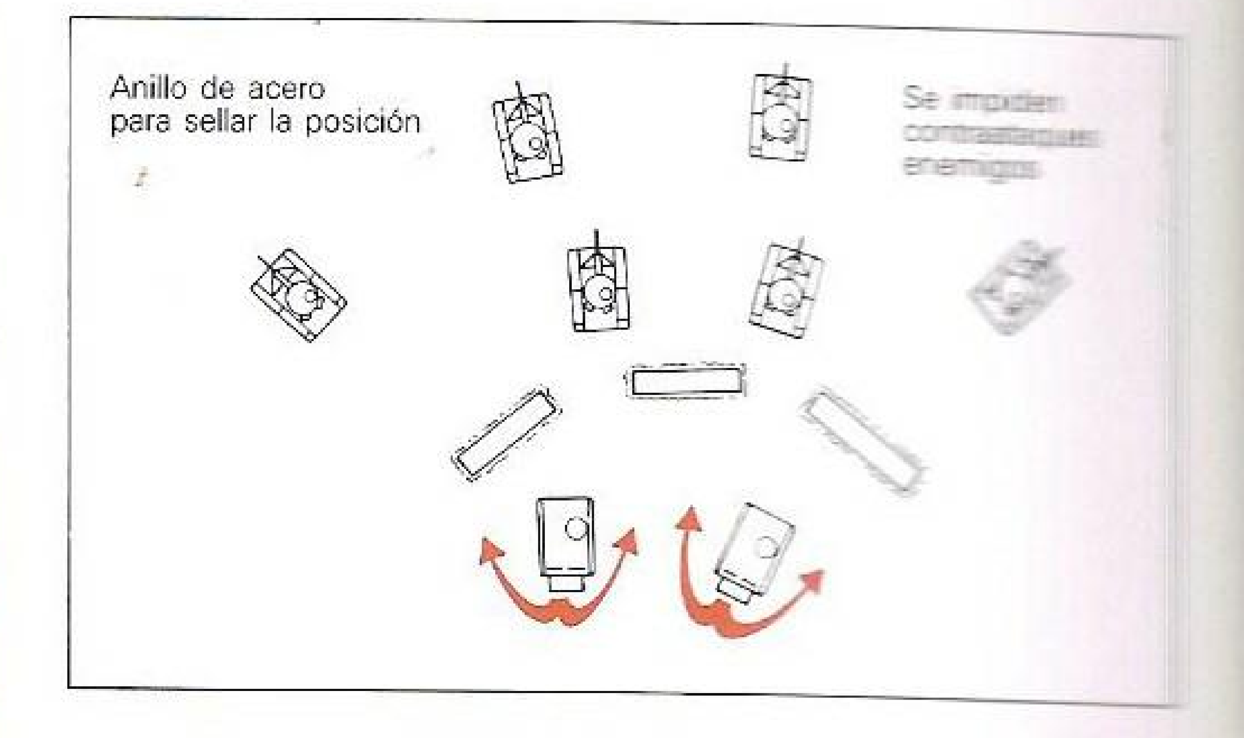




4 Fuego de apoyo

Una vez dadas las órdenes, la agrupación se moverá con precisión bien ensayada. Algunos de los carros avanzarán por el flanco para proporcionar fuego de apoyo durante el asalto. Su misión es destruir medios acorazados en la posición enemiga e impedir que la infantería contraria haga fuego de réplica. Para que la sorpresa sea máxima, abrirán fuego justo antes del ataque. Una vez éste en marcha, protegerán a los demás carros de cualquier contraataque por sorpresa procedente de un flanco.

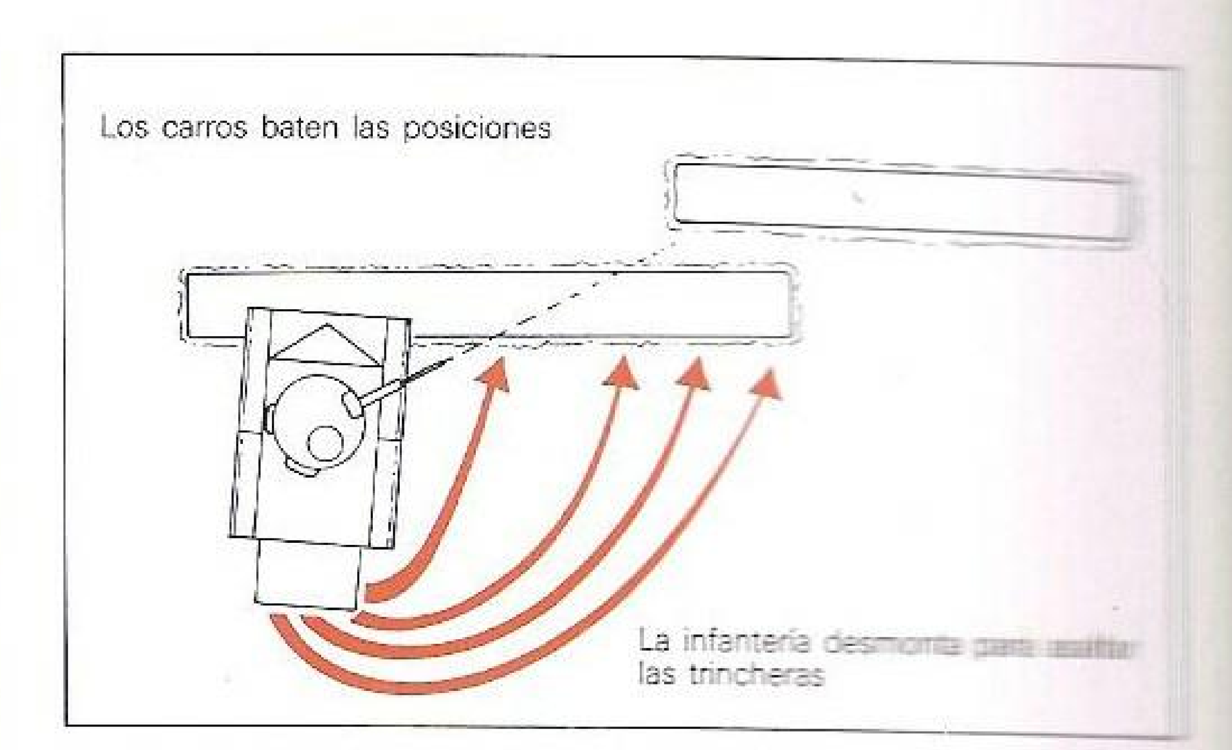




5 Anillo de acero

A la hora H comienza el ataque. La artillería tirará sobre el enemigo, incluidos los morteros. Los carros que daban fuego de apoyo pasarán al asalto. Algunos de ellos rodearán la posición enemiga y dispararán sobre ella, procurando mantenerse fuera de alcance de cualquier arma contracarro enemiga que pueda haber allí. Una vez rebasada la posición, se formará un anillo de acero para aislarla e impedir la llegada de refuerzos o de un contraataque.





6 Asalto de infantería

Después del asalto de los carros vendrá la infantería en sus VAP; será guiada hasta la posición y respaldada por una sección de carros de apoyo directo. Estos carros dan al jefe de los infantes una tremenda potencia de fuego local. Los VAP se pararán en el último momento posible y la infantería se lanzará al asalto de las posiciones. Aquí empieza el combate cuerpo a cuerpo, que requiere entrañas y determinación, además de coraje y agresividad. Hay que limpiar las trincheras y eliminar al enemigo.

